

WWW.PCACTION.DE
PC ACTION
UNZENSIERT:
AB-16-DVD!
10/2005
SEPTEMBER
€ 4,99
DVD
XXL 8 GByte
VOLLVERSION
CHASER
EGO-SHOOTER:
19 Waffen, 18 Levels,
4 Mehrspieler-Modi.
DA BRENNT DIE HÜTTE!
Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90;
Dänemark dkr 50,-; Italien, Spanien,
Frankreich, Griechenland € 6,75;
Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80
EXKLUSIV
ENTHÜLLT!
HURRA, ES IST EIN ACTIONSPIEL!
DARK MESSIAH
OF
MIGHT & MAGIC
EGO-SHOOTER TRIFFT ROLLENSPIEL: MITTEN INS SPIELERHERZ!
TOP-DEMOS!
DUNGEON SIEGE 2
Besser als Diablo 2? Jetzt selbst testen!
Mit der Monster-Demo, 1,4 GByte groß.
AUSSERDEM: GT Legends, Fahrenheit u. v. m.
EXTRAS AUF DVD:
ÜBER 1 GIGABYTE MAPS & MODS!
SPIELERFORUM
DOOM 3
OPEN COOP
Endlich: Der kooperative Mehrspieler-Modus
für bis zu vier Spieler. Perfekte Baller-Action!
PAINKILLER
HILLS (Einzelspieler-Karte)
Der Riesen-Level: 400 Monster,
10 Stunden Spielzeit!
NIMM DAS: DER GROSSE BETATEST!
F.E.A.R.
MIT FURCHT UND OHNE TADEL:
ALLES, WAS DU WISSEN MUSST!
AUF DEM PRÜFSTAND:
Bet on Soldier, Dungeon Siege 2, Fahrenheit u. v. m.
16
usk
4 195002 704998 10


www.conflict.com



BEKÄMPFE DEN TERROR!

Die Delta-Force-Veteranen von Conflict: Desert Storm sind zurück. Die kampferprobten Haudegen Bradley, Foley, Connors und Jones sind nun Teil einer Anti-Terror-Einheit, die weltweit agiert. Sie haben es mit einem neuen Feind zu tun: März 33. Hinter diesem geheimnisvollen Namen verbirgt sich eine Organisation, deren Wurzeln bis zum Ende des Zweiten Weltkriegs reichen. Damals flüchteten viele Nazi-Größen nach Argentinien, um der Strafverfolgung zu entgehen. Lange Jahre sind vergangen, die Nachfahren haben durch den Handel mit Waffen, Drogen und sogar radioaktivem Material jede Menge Geld und Macht angehäuft und kennen nur ein Ziel: Eine neue Weltordnung zu erschaffen, die auf faschistischen Idealen basiert. Als Mittel zum Zweck dient nicht nur die finanzielle Destabilisierung angeschlagener Staaten, sondern auch Terror und Gewalt. Wer soll diesen übermächtigen Gegner stoppen? Die Antwort: Sergeant Bradley und sein Veteranen-Team. Sie absolvierten das härteste und effektivste Anti-Terror-Training und wurden mit modernstem Kriegsgerät ausgestattet. Das Schicksal der freien Welt liegt in ihren Händen. Kurz: Fans von squadbasierten Taktik-Shootern können sich auf ein wahres Feuerwerk gefasst machen!

Dass die Conflict-Reihe mehr als sechs Millionen Mal über die Ladentheken dieser Welt ging, ist kein Geheimnis. Trotzdem ruhten sich die Entwickler nicht auf ihren Lorbeeren aus.

Es gab bei der Entwicklung ein oberstes Gebot – Conflict: Global Storm muss nicht nur seine Vorgänger übertreffen, sondern das gesamte Genre vorantreiben. Das ist Pivotal Games gelungen.



Erstmals gibt es auch ein weibliches Team-Mitglied. Corporal Carrie Sherman ist eine besonders gute Scharfschützin und muss sich auch sonst nicht hinter ihren Kameraden verstecken.

Modernste Waffentechnologie steht der Anti-Terror-Einheit im Kampf gegen März 33 zur Verfügung.

Jedes der einzelnen Team-Mitglieder ist in seinem Fachgebiet absoluter Experte. Nur so kann die Elite-Truppe gegen eine Übermacht von Gegnern bestehen. Ein knallharter Job!

DIE STAHLHARTEN PROFIS

Wer will schon gesichtslose Helden? In Conflict: Global Storm übernehmen Sie deshalb das Kommando über ein paar alte Bekannte. Die gleiche Special-Forces-Truppe, die in den beiden Conflict-Desert-Storm-Bestsellern für den Frieden kämpfte, ist auch im neuesten Hit am Start. Allerdings verschwindet der Scharfschützen-Experte Paul Foley bei einem Einsatz spurlos hinter feindlichen Linien. Missing in Action, wie es im Militärjargon heißt. Es wird befürchtet, dass Paul den Einsatz nicht überlebt hat. Er wird durch die taffe Carrie Sherman ersetzt, die selbst als hervorragende Sniper-Expertin gilt. Auch wenn Sie die Kontrolle über das altbewährte Team haben, sehen die Profis alles andere als alt aus. Dank einer komplett neuen Grafik-Engine wird ein Detailgrad erreicht, von dem andere Spiele nur träumen. So besteht zum Beispiel der Rucksack eines Soldaten aus mehr Polygonen, als in den Vorgängern für den ganzen Soldaten verwendet wurden. Nur ein kleines Beispiel für den enormen technischen Aufwand, der für Conflict: Global Storm betrieben wurde. Auch die Anzahl der Animationen wurde erhöht, um ein noch realistischeres Spielgefühl zu garantieren. Das Aktionsrepertoire der Truppe erweiterte man ebenfalls. So können Ihre Soldaten jetzt auch springen oder durch Fenster steigen.

SHERMAN

Vorname: Carrie
Alter: 27 Jahre
Spezialgebiet: Scharfschützin
Corporal Carrie Sherman ist eine der ersten Frauen, die einer Special-Forces- Einheit zugewiesen wurde. Sie hat nicht nur jede Menge Erfahrung als Scharfschützen-Ausbilderin, auch auf dem Schlachtfeld hat sie ihre Fähigkeiten bereits mehrfach unter Beweis gestellt. Shermans taktische Fähigkeiten und ihre unglaubliche Zielsicherheit machen sie zu einem unverzichtbaren Team-Mitglied.

CONNORS

Vorname: Mick
Alter: 35 Jahre
Spezialgebiet: Schwere Waffen und Anti-Tank-Spezialist
Corporal Connors ist ein geborener Kämpfer. Aufgewachsen ist er in Hells Kitchen, einer der übelsten Gegenden New Yorks. Er war bei den Green Berets und Mitglied der Delta Force. Seine Vorliebe für schwere Waffen macht ihn zu einer echten Ein-Mann-Armee. Wenn es darum geht, stationäre Waffen zu übernehmen oder schweres Gerät wie Panzer auszuschalten, gibt es keinen besseren Mann als Mick Connors.

JONES

Vorname: David
Alter: 35 Jahre
Spezialgebiet: Sprengstoff-Experte
Von der dritten US-Infanterie wechselte Jones zu den Rangers und dann kam der Aufstieg zur Delta Force. Seine Eltern trichterten ihm zwar immer ein, nicht mit Feuerwerkskörpern zu spielen, aber das hielt David Jones nicht davon ab, zum Sprengstoff-Fachmann schlechthin zu avancieren. Egal, ob es sich um ein Treibstoff-Depot, ein Munitionslager oder eine Straßensperre handelt – Corporal Jones jagt es mit Freuden in die Luft.

BRADLEY

Vorname: John
Alter: 39 Jahre
Spezialgebiet: Allround-Talent
Sergeant John Bradley ist der charismatische Anführer des Codex Red Teams. Zwischenstationen: 101. Airborne Division, US Army Rangers, Delta Force. Bradley ist einer der angesehensten Soldaten im Militärdienst und versiert im Umgang mit so ziemlich allen Schusswaffen. Wie brenzlig die Situation auch sein mag, der erfahrene Vollblutsoldat bleibt immer cool. Kurz: Er ist einfach der geborene Team-Leader.



Die Einsätze des Codex Red Teams finden rund um den Globus statt ...

AN ALLEN FRONTEN ...

In Conflict: Global Storm beschränken sich Ihre Einsätze nicht nur auf ein Land. Das Codex Red Team ist weltweit unterwegs. Die Aufträge führen die Profi-Truppe nach Seoul, in den Dschungel Koreas, in eine heruntergekommene Fabrik in der Ukraine, nach Tschetschenien, auf die Philippinen, nach Nordafrika und Kaschmir (Vorderindien). Genauso abwechslungsreich wie die Schauplätze sind die 14 Missionen. Mal soll das Codex Red Team etwas in die Luft jagen, dann wieder Geiseln befreien, Verbündete eskortieren oder hochrangige Terroristen eliminieren, um nur einige Einsätze aufzuzählen. Dass dabei auf Realismus und Detailreichtum gesetzt wurde, ist Ehrensache. Nicht nur die Spielfiguren, auch die Levels wirken lebendig. Keine nach dem Baukastenprinzip zusammengewürfelten Umgebungen, sondern weitläufige Areale mit alternativen Routen und charakteristischen Eigenheiten. Wenn Sie etwa durch eine Fabrik für chemische Waffen schleichen, sieht das nicht nur authentisch aus, sondern es fühlt sich auch authentisch an. So achtete man besonders auf atmosphärische Umgebungsgeräusche, wirklichkeitsgetreue Waffenklänge und eine überzeugende Sprachausgabe.





DIE AUSRÜSTUNG

Wer gegen weltweit agierende Terroristen antritt, benutzt nicht irgendeine Ausrüstung – jeder Einsatz erfordert ganz bestimmte Mittel. Egal, ob XM8 Lightweight Assault Rifle, Lasermarkierer, Nacht- und Wärmesichtgeräte, Blend-, Splitter- und Rauchgranaten, Minen, Sprengstoff oder Med-Kits – Ihr Team verfügt über die effektivsten Gerätschaften. Dass jede Waffe und jeder Ausrüstungsgegenstand in Sachen Aussehen, Klang und Handling dem realen Vorbild gleicht, hatte dabei Priorität. Wenn Sie im Spiel also eine Fabrique Nationale Herstal F2000 abfeuern, dann hören und sehen Sie „the real thing". Wer die Conflict-Serie kennt, weiß: Hier geht die Realitätsnähe nicht auf Kosten des Spielspaßes. Steuerung und Handling sind in Conflict: Global Storm nach wie vor intuitiv und unkompliziert.

Abwechslung pur: Häuserkampf steht genauso auf dem Plan wie Einsätze im Schnee.

Nicht nur einfache Fuß-Soldaten stellen sich dem Codex Red Team in den Weg, sondern auch Panzer, wie in diesem Fall. Nur mit der richtigen Taktik knacken Sie solche dicken Brummer.

Die Grafik-Engine ist ungefähr doppelt so leistungsfähig wie die der Vorgänger-Spiele.



www.conflict.com

EDEL-OPTIK

Die neue Grafik-Engine ist rund doppelt so leistungsfähig wie das alte Modell. Die Spielfiguren sind dermaßen aufwendig gestaltet, dass sogar die Bewegung der Pupillen simuliert wurde. Aber die Liebe zum Detail hört nicht bei den Charakteren auf. Jeder der 14 Levels strotzt nur so vor lebendigen Details. Noch komplexere Charakter- und Fahrzeugmodelle plus neuem Physik-System machen es möglich. Durch die genialen Ragdoll-Effekte wirken Schusswechsel realistischer denn je. Beispiele: Gegner fallen physikalisch korrekt von Dächern oder sacken dem Beschuss entsprechend in sich zusammen. Waffen-Kaliber, Eintrittswinkel und Entfernung werden lebensecht simuliert. Und natürlich dürfen Sie auch wieder in diversen Fahrzeugen Platz nehmen!

Jeep

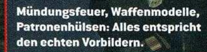


Bagger

Panzer



Innen- und Außen-Areale sind gleichermaßen aufwendig gestaltet.



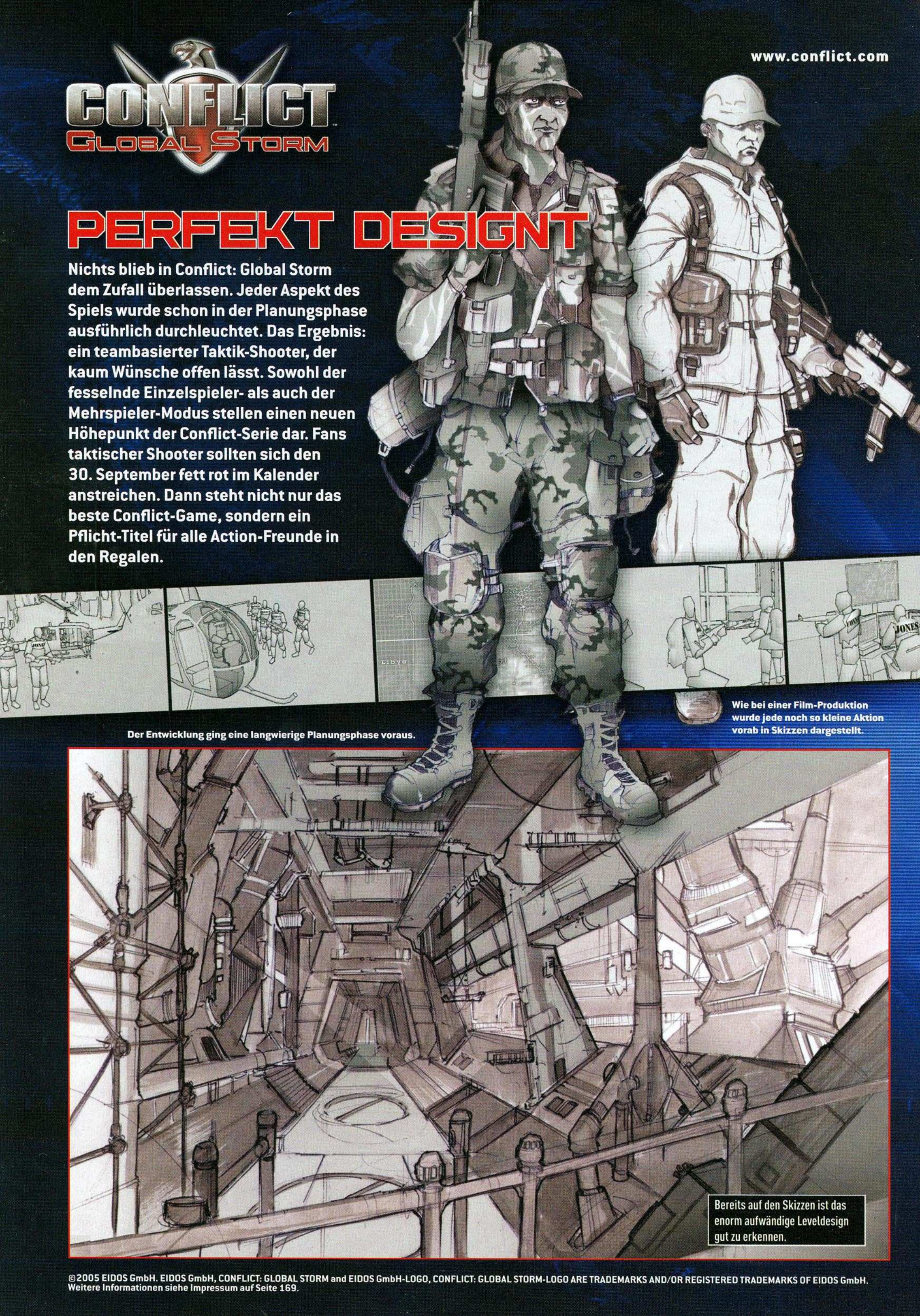
Mündungsfeuer, Waffenmodelle, Patronenhülsen: Alles entspricht den echten Vorbildern.

Während Ihre Kameraden die Umgebung checken, geben Sie Feuerschutz.

DIE INTELLIGENZ

Sie schleichen durch den Dschungel und spüren, dass Sie nicht allein sind. Hm, da hinten bewegte sich doch etwas? Vorsichtig pirschen Sie voran und erkennen den Lauf eines Maschinengewehrs, der hinter einem Baum hervorragt. Der Feind erwartet Sie also schon. Der Versuch, den Gegner zu flankieren, scheitert. Von welcher Seite Sie sich auch nähern wollen, der Kontrahent bewegt sich immer so, dass der Baumstamm in der Schusslinie steht. Die KI (künstliche Intelligenz) in Conflict: Global Storm bietet das Maximale, was derzeit in Computerspielen möglich ist. Das Verhalten der Gegner ist nicht geskriptet, sondern wird permanent der Situation entsprechend simuliert. Ihre Feinde sind nicht bloßes Kanonenfutter, sondern kämpfen wie echte Soldaten ums Überleben. Jede Deckung wird genutzt. Wenn die Situation es erfordert, treten die Feinde sogar den Rückzug an, um Ihnen an anderer Stelle wieder aufzulauern. Die Entwickler sind zu Recht stolz auf dieses Feature. Und wenn wir schon bei der Intelligenz sind: Ihre eigenen Teamkollegen sind auch nicht auf den Kopf gefallen. Natürlich können Sie alle Mitglieder jederzeit selbst steuern, aber dank der genial einfachen Team-Command-Funktion ist das eigentlich gar nicht nötig. So können Sie auf unkomplizierte Weise jedem Kameraden die nötigen Befehle erteilen und die heikelsten Aktionen durchführen. Richtig taktisch wird es, wenn Sie Ihren Jungs Befehle zuweisen, die gleichzeitig ausgeführt werden sollen. Das bietet sich zum Beispiel an, wenn ein Raum oder Gebäude gestürmt werden soll.

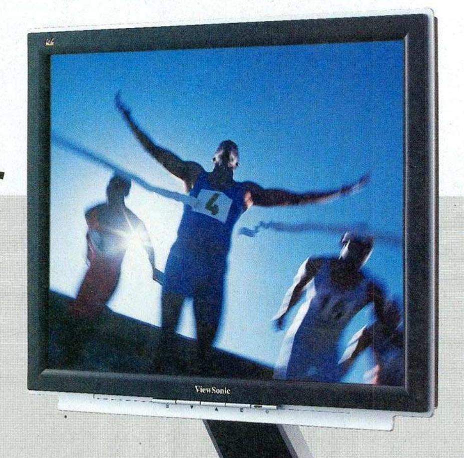
In letzter Sekunde bemerken Sie einen Bösewicht, der sich an das Team heranschleichen wollte. Sein Kamerad ist schlauer und versteckt sich hinter der Kiste im Hintergrund.


www.conflict.com
CONFLICT
Global Storm
PERFEKT DESIGNT
Nichts blieb in Conflict: Global Storm dem Zufall überlassen. Jeder Aspekt des Spiels wurde schon in der Planungsphase ausführlich durchleuchtet. Das Ergebnis: ein teambasierter Taktik-Shooter, der kaum Wünsche offen lässt. Sowohl der fesselnde Einzelspieler- als auch der Mehrspieler-Modus stellen einen neuen Höhepunkt der Conflict-Serie dar. Fans taktischer Shooter sollten sich den 30. September fett rot im Kalender anstreichen. Dann steht nicht nur das beste Conflict-Game, sondern ein Pflicht-Titel für alle Action-Freunde in den Regalen.
Der Entwicklung ging eine langwierige Planungsphase voraus.
Wie bei einer Film-Produktion wurde jede noch so kleine Aktion vorab in Skizzen dargestellt.
Bereits auf den Skizzen ist das enorm aufwändige Leveldesign gut zu erkennen.
©2005 EIDOS GmbH. EIDOS GmbH, CONFLICT: GLOBAL STORM and EIDOS GmbH-LOGO, CONFLICT: GLOBAL STORM-LOGO ARE TRADEMARKS AND/OR REGISTERED TRADEMARKS OF EIDOS GmbH.
Weitere Informationen siehe Impressum auf Seite 169.



Geschwindigkeit in **einer neuen Dimension**

Schneller geht nicht!



Als erster Hersteller unterbietet ViewSonic mit 4ms alle bisherigen Reaktionszeiten und unterstreicht damit wieder einmal seinen technologischen Innovationsanspruch. Die beiden 17" und 19" Displays sind mit dieser extrem schnellen Reaktionszeit ideal für den anspruchsvollen Anwender. Schnelle Anwendungen, Videobearbeitung, Filme oder Spiele meistern die Monitore mit perfekter Schärfe und ohne Verzögerung.

Überzeugen Sie sich selbst, die Experten konnten wir schon überzeugen:



VX924
PC Games Hardware
July 2005

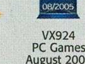




VX924
SFT
July 2005



VX924
PRAD.de
August 2005



VX924
PC Games
August 2005



VX924
PC Action
August 2005

4ms

VX724

17"- Design LCD-Display,
4 ms Reaktionszeit (grey to grey),
300 cd/m², 500:1 (typ.), 1.280 x 1.024,
TCO'99, Blickwinkel 140° h./130° v.,
analog + digital

VX924

19"- Design LCD-Display,
4 ms Reaktionszeit (grey to grey)
270 cd/m², 550:1 (typ.), 1.280 x 1.024,
TCO'99, Blickwinkel 140° h./135° v.,
analog + digital

3 Jahre Garantie, inkl. Vor-Ort-Austausch



the choice of professionals

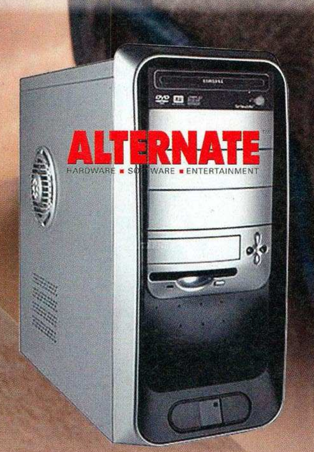
www.fastresponsetime.de

Heldenhaft!

Hurra! Schluss mit Geruckel bei neuen PC-Spielen. Activision und PC ACTION verlosen zur Deutschland-Premiere des Action-Spektakels X-Men Legends einen super Gamer-PC.

Gewinnen Sie das PC-System Gaming R2.0 von Alternate. Das Komplettsystem bietet hohe Rechenpower, viel Arbeitsspeicher und eine Grafikkarte, die vor modernen Spielen nicht ehrfürchtig kapituliert. Damit genießen auch Sie packende Kämpfe mit Magneto, Wolverine und Co. im kommenden Action-Spektakel *X-Men Legends*.

Beachten Sie unsere Vorschau zu *X-Men Legends* ab Seite 84!



Die technischen Daten

Prozessor: **Intel Pentium 4 3,0 GHz**
Arbeitsspeicher: **1 GByte SDRAM-DDR**
Grafikkarte: **Geforce 6600 GT, 128 MByte**
Gehäuse: **Midi-Tower, 300 Watt**
Netzwerk: **10/100 MBit**
Laufwerke: **6x DVD-DL-Brenner, Diskette**
Festplatte: **160 GByte**
Betriebssystem: **Windows XP Home-Edition**

So schlagen Sie zu!

ACTIVISION

Beantworten Sie uns einfach folgende Frage:

Wie heißt der Ober-Bösewicht im neuen Action-Spektakel *X-Men Legends* von Activision?

a) **Shrek**
b) **Apocalypse**
c) **Harald Fränkel**
d) **Flipper**

Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf der Gewinnspielseite 30 in diesem Heft.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der 15.9.2005.









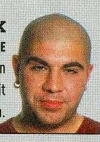
Die Redaktion



CHRISTIAN BIGGE
SPORT-, ONLINE- UND ACTIONSPIELE
... ist zurück von der GC und hat Sie vielleicht dort getroffen. Verkündet außerdem Großes für Ausgabe 11!



JOACHIM HESSE
ACTIONSPIELE UND ADVENTURES
... surft auf www.cktc.de und bestrafte die Welt mit dem ersten Auftritt seiner Band Abgehörte Telefonate nach fünf Jahren.



AHMET ISCITÜRK
ACTION- UND NOCH MEHR ACTIONSPIELE
... ist gerade mit dem Standesamt in Kontakt, weil er nach einer Möglichkeit sucht, *F.E.A.R.* zu heiraten.



ANDREAS BERTITS
STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... lässt es sich zwei Wochen mit Frau und Kind im Urlaub gut gehen und hofft auf ein paar ruhige Nächte.



MARC BREHME
ADVENTURES, STRATEGIESPIELE UND WISIMS
... liebt seine neue PSP und hasst den deutschen Zoll, der aus dem frühen Vergnügen leider auch ein teures gemacht hat.



RALPH WOLLNER
ACTION-, SPORT- UND RENNSPIELE
... will von der faulen Bande nichts mehr wissen und flüchtet in den Sommerurlaub.



HARALD FRÄNKEL
ACTION- UND SPORTSPIELE
... freut sich darüber, dass es seit 18. August *Yps* mit Gimmick wieder gibt und wartet auf die Maschine, die eckige Eier macht.



LUKASZ CISZEWSKI
ACTIONSPIELE UND MEHRSPIELER-SHOOTER
... hat den gleichen Fehler begangen wie Marc und poliert Ahmet bei *Tekken 5* das virtuelle Fressbrett.



HEINRICH LENHARDT
ACTION-, SPORT- UND RENNSPIELE
... ist anscheinend der letzte Mensch ohne Level-60-Charakter und muss deshalb seine *WoW*-Entzugskur beenden.

Heim, Kinder!



In Leipzig steppte der Broiler, schließlich war ja Games Convention. Das Bigge-Hesse-Kombinat war fünf Tage vor Ort – der Rest faulenzte.

Wollner: Ach, ist das schön, wenn die Chefs nicht da sind. Diese Hodengesichter vermisst echt keiner!

Hesse: Interessant. Vor allem, weil Bigge und meine haarige Wenigkeit schon seit Tagen zurück sind.

Bigge: Wie gern würde ich Wollners Gehalt kürzen, aber von 0 Euro kann man ja leider nichts abziehen.

Fränkel: Was gab es denn auf der Games Convention zu sehen?

Bigge: Jede Menge! Wirklich jede Menge! Fett war zum Bleistift *Dark Messiah* von Ubisoft.

Brehme: Fett bin ich auch! Hat Ciszewski *Dark Messiah* nicht schon vor Wochen in Frankreich gezockt?

Ciszewski: Eben! Dort habe ich auch zum ersten Mal in meinem Leben ein Chanson gegessen!

Iscitürk: Sie machen mir Angst. Apropos: Ich durfte ausgiebig *F.E.A.R.* spielen!

Bertits: Auf der Games Convention?

Iscitürk: Nein, ich schwor vor zehn Jahren, nie mehr einen Fuß in die DDR zu setzen. Ich habe mir bei Vivendi Universal Games vor Ort in die Hosen gemacht.

Fränkel: Das habe ich auch, aber vor Freude. Piranha Bytes verrieten uns nämlich wieder jede Menge fetter *Gothic 3*-Infos!

Bigge: Wahnsinn! Wieder ein tolle Ausgabe, trotz behinderter Belegschaft.

Der Dell™

Im Rausch der Geschwindigkeiten

Dell™ empfiehlt Microsoft® Windows® XP Professional

Der Dell™ XPS und der Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT-Technologie sorgen für atemberaubende Power und Kontrolle für Ihr Gaming.

Lassen Sie Ihren Puls mit dem fantastischen Dell™ XPS rasen. Schlagen Sie vierfache Saltos, springen Sie beeindruckende Pirouetten oder verwandeln Sie Ihre Gegner im Nu zu jämmerlichen Gestalten.

Mit seiner atemberaubenden Power holt der XPS aus jedem Spiel das Beste heraus, und Sie werden vom Rausch Ihrer akrobatischen Kräfte erfasst. Das Herz dieses krassen Systems ist der aktuelle Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT-Technologie, der für optimale Leistung, Kühlung und Erweiterungsfähigkeit sorgt.

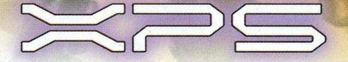
Der XPS ist für echte Spielefreaks entwickelt worden, die kompromisslose Power verlangen.

Support rund um die Uhr

Sie brauchen Hilfe? Aktivieren Sie einfach Verstärkung. Mit Ihrem privaten Zugang zum Dell™ XPS Support-Team bekommen Sie die Unterstützung, die Sie brauchen - rund um die Uhr.

Aber den XPS gibt es nicht im Geschäft, also rufen Sie jetzt bei Dell an oder besuchen Sie uns direkt unter www.dell.de !

Dimension™ XPS Gen5



- Intel® Pentium® 4 Prozessor 640 mit HT-Technologie (3.20 GHz, 2 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3])
- 1 GB statt 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - 17" TFT-Display, Dell™ 1704FP für 324 €
- Broadcom® 10/100/1000 Gigabit Netzwerk
- 256 MB PCIe nVidia® GeForce™ 6800
- Sound Blaster® Audigy® 2 ZS 7.1, IEEE 1394
- 16x Dual-Layer +/- DVD-Brenner
- 1 Jahr Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag[1]
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3])
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 7x USB 2.0
- Microsoft® Windows® XP Beginer, 60 Tage

1.399 €
inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

AKTION: 1 GB statt 512 MB RAM

Finanzierung ab 44,76 €[2]

E-Value™: PPDE5-D09XP5

Upgrades

3 Jahre CompleteCare™[4] Unfallschutz	+ 68 €
Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM[3])	+ 244 €
2x 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min	+ 116 €

Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen. Dell GmbH, Unterschweinstiege 2-14, D-60549 Frankfurt am Main

Alle Preise verstehen sich in € inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand, sind nicht rabattierfähig nach Rahmenverträgen und gültig bis 20.09.05. Upgradepreise inkl. MwSt., Versand bereits im Komplettangebot enthalten, sind nur gültig beim Kauf eines Dell Systems. In Österreich leicht abweichende Angebote und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell GmbH. Angebot kann von Abbildung abweichen. Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Dell, das Dell Logo, Axim, Dimension, Inspiron und PowerEdge sind Marken der Dell Inc. Microsoft und Windows sind eingetragene Marken der Microsoft® Corporation. Microsoft® OEM Software wird von Dell ab Werk vorinstalliert und optimiert. Intel, das Intel Logo, Intel Inside, das Intel Inside Logo, Intel Centrino, das Intel Centrino Logo, Celeron, Intel XScale, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium und Pentium sind Marken oder eingetragene Marken der Intel Corporation oder ihrer Niederlassungen in den USA und in anderen Ländern. Mit einem DVD+RW Laufwerk gebrannte Medien sind evtl. nicht kompatibel mit einigen auf dem Markt befindlichen Laufwerken. **Die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. [1]Die angegebenen Zeiten sind ungefähre Reaktionszeiten von denen im Einzelfall aufgrund besonderer Umstände (z.B. erforderliche Ersatzteilbeschaffung) abgewichen werden kann. [2]Ein Angebot der CC-Bank AG, unserer Partnerbank, Mönchengladbach. Bonität vorausgesetzt. Laufzeit 6 Monate. Bei 0%-Finanzierung fallen keine Zinsen und Gebühren an. Bei allen anderen Finanzierungen gilt 9,9 % effektiver Jahreszins. Gültig ab 300 € Bestellwert für Laufzeiten von 12 bis 48 Monaten. Nur für Personen ab 18 Jahren mit Wohnsitz in Deutschland. [3]Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiergeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft® Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). [4]CompleteCare Versicherungsdeckung kann nur in Verbindung mit einem Servicevertrag gleicher Laufzeit erworben werden. Dieser Service wird für Dimension Desktops und Notebooks als Zusatzservice angeboten. CompleteCare kann nicht für bereits bestehende Systeme als Zusatzleistung erworben werden. CompleteCare kann nur während der üblichen Geschäftszeiten in Anspruch genommen werden. Versicherer des CompleteCare Schutzes ist LGI (London General Insurance). Dell GmbH, Unterschweinstiege 2-14, D-60549 Frankfurt am Main.

THEMA DES MONATS

ab Seite 62

Dark Messiah of Might & Magic

So schnell kann's gehen. Eben noch waren *Gothic 3* und *The Elder Scrolls: Oblivion* die großen Rollenspiel-Hoffnungsträger, jetzt gesellt sich ein weiteres Schwergewicht dazu. Dass *Might & Magic* seit Jahrzehnten für anspruchsvolle Genre-Kost steht, ist bekannt. Neu ist, dass der jüngste Spross der Serie Action satt bieten soll. Wir haben uns das für Sie angeschaut. Was wir sahen, sollten Sie sich ebenfalls schleunigst zu Gemüte führen. Ab Seite 62.

BETATEST DES MONATS

ab Seite 92



F.E.A.R.

Besondere Spiele erfordern besondere Maßnahmen. Als wir deshalb die Gelegenheit bekamen, die fantastisch ausschauende Shooter-Hoffnung ausgiebig Probe zu spielen, fackelten wir nicht lange. Das Ergebnis: Alle Fakten vor dem Verkaufsstart und eine klare Kaufempfehlung. Mehr ab Seite 92.

PC ACTION

ANSCHRIFT DER REDAKTION: 10/2005
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
Fax: 0911/28 72 435 • E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Besuchen Sie uns im Internet unter www.pcaction.de

RUBRIKEN

AKTUELL

BLICKPUNKT

SEITENSPRUNG

VORSCHAU

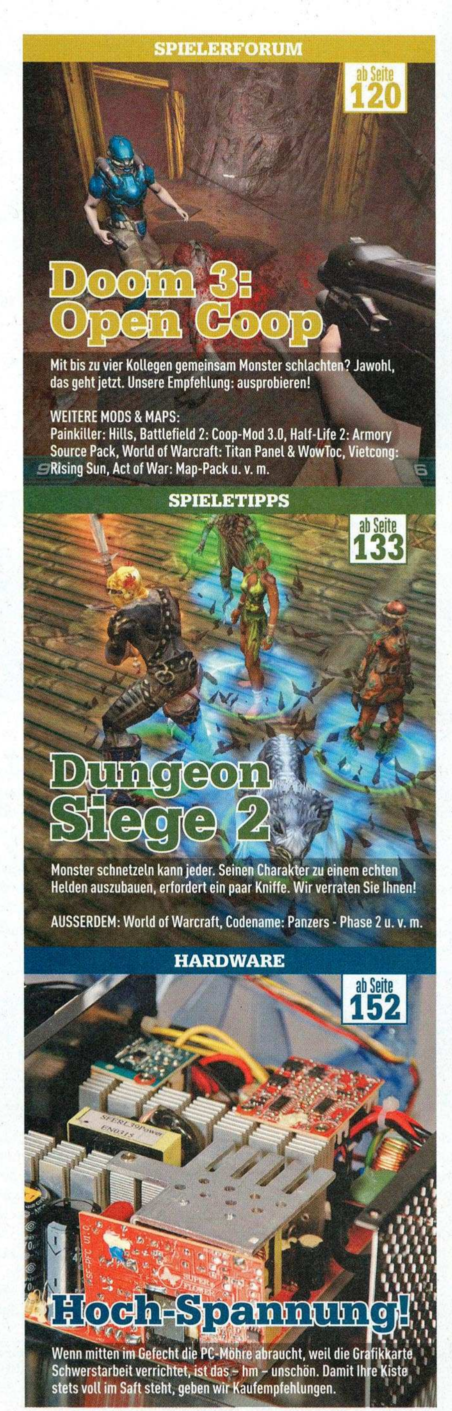
TEST

SPIELERFORUM

SPIELETIPPS

HARDWARE

Legende: PC ACTION Gold, PC ACTION Preistipp



SPIELE IN DIESEM HEFT



VOLLVERSION

Chaser

Das epische Action-Abenteuer fesselt Sie an den Bildschirm. Dieser Ego-Shooter rockt – ganz besonders im Mehrspieler-Modus!

- Tutorial
- 3 Schwierigkeitsgrade
- 18 Hauptlevels, unterteilt in 35 Unterlevels
- 19 Waffen
- 4 Mehrspieler-Modi
- 8 Mehrspieler-Karten
- PC-ACTION-Wertung: 83% (Mehrspieler-Modus)

PATCHES!

Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, erlischt Ihr Anspruch auf Funktionsfähigkeit der Software.

GENRE:	Ego-Shooter
VORAUSSETZUNG:	650 MHz, 128 MByte RAM, 1.350 MByte HD
MEHRSPIELER:	Ja
INTERNET:	www.chasergame.com

GRANATENSTARKE DEMOS AUF DVD

F.E.A.R.



NUR AUF AB-18-DVD

Mit der Einzelspieler-Demo zum lang ersehnten Gruselschocker kommen Actionfans in den Genuss eines Levels aus dem Hauptprogramm. Als Mitglied der *F.E.A.R.*-Crew untersuchen Sie mysteriöse Vorgänge in einem Bürogebäude und erleben zahlreiche Schrecksekunden. Ein kleines Mädchen beobachtet jeden Ihrer Schritte ...

Mindestvoraussetzung für die Demo:
2,4 GHz, 646 MByte RAM, 1 GByte HD

PARIAH



NUR AUF AB-18-DVD

Die Einzelspieler-Demo des Ego-Shooters führt Sie durch eine Mission des ersten Kapitels, in der Sie die flüchtige Karina in einem Dschungel suchen. Alle Waffen lassen sich durch Energiekerne aufrüsten, was dem Spieler eine höhere Durchschlagskraft, mehr Munition oder einen Nachtsicht-Modus bringt.

Mindestvoraussetzung für die Demo:
1,4 GHz, 256 MByte RAM, 500 MByte HD

FAHRENHEIT



Die Demo katapultiert Sie in eine „Was wäre, wenn"-Geschichte. Sie sind Lucas Kane, der einen Mord vertuschen will. Mithilfe von wohl überlegten Aktionen geben Sie dem Spielverlauf die Richtung. Den Protagonisten dirigieren Sie per Tastatur durch die Spielwelt, mit Mausbewegungen entscheiden Sie über dessen Handlungen.

Mindestvoraussetzung für die Demo:
800 MHz, 256 MByte RAM, 510 MByte HD

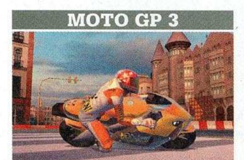
DUNGEON SIEGE 2



Endlich ist die Demo zu einem der erfolgreichsten Rollenspiele der vergangenen Jahre hier! Mitten in einem tobenden Krieg ist es erneut Ihre Aufgabe, das Königreich Ehb vor dem Untergang zu retten. Charakter päppeln, Gegenstände horten, die Welt erkunden, Aufgaben lösen – es gibt viel für Sie zu tun!

Mindestvoraussetzung für die Demo:
1 GHz, 256 MByte RAM, 1,6 GByte HD

MOTO GP 3



In der Demoversion von *Moto GP Ultimate Racing Technology 3* heizen Sie mit dem aufgemotzten Zweirad über die Rennstrecken von Le Mans und Tokio und drängeln unliebsame Konkurrenten ab. Entweder in einem Einzelspieler-Rennen oder mit Freunden im Netzwerk jagen Sie über die Pisten.

Mindestvoraussetzung für die Demo:
1 GHz, 128 MHz, 165 MByte HD

GT LEGENDS



GT Legends ist der Nachfolger des hoch gelobten *GTR*. Das Rennspiel richtet sich an Simulationsfans und Neueinsteiger. In der englischen Demo drehen Sie im Jaguar XKE Lightweight oder Lotus Elan 26R Ihre Runden auf der Rennstrecke von Dijon. Sie dürfen sogar die typische Ludenschüssel Chevrolet Corvette benutzen.

Mindestvoraussetzung für die Demo:
1,3 GHz, 512 MByte RAM, 300 MByte HD

DRAGONSHARD



Dragonshard vereint Echtzeit-Strategie- und Rollenspiel-Elemente und bedient sich dabei des berühmten *Dungeons and Dragons*-Regelwerkes. In der Einzelspieler-Demo des neuesten Streichs von Liquid Entertainment (*Battle Realms*) erleben Sie zwei Missionen der Vollversion auf Seiten des Order of the Flame.

Mindestvoraussetzung für die Demo:
1,3 GHz, 256 MByte RAM, 509 MByte HD

CODENAME: PANZERS – PHASE 2



150.000 Mal wurde die erste Demo zu CDVs Taktik-Kracher heruntergeladen. Nun folgt Nummer zwei, die sich dem Mehrspieler-Modus widmet. Sie können drei Spielpartien wählen, bekommen eine Karte für den Modus Domination und eine Netzwerk-Mission. Die Gefechte gehen im Internet oder im Netzwerk ab.

Mindestvoraussetzung für die Demo:
1 GHz, 256 MByte RAM, 660 MByte HD

Weitere topaktuelle Demos finden sie auf der DVD. Siehe Inhalt rechte Seite. ▶

SPIELERFORUM AUF DVD



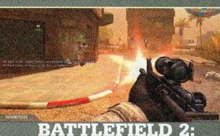
WORLD OF WARCRAFT: TITAN PANEL



DOOM 3: OPEN COOP



DOOM 3: MAP-PACK

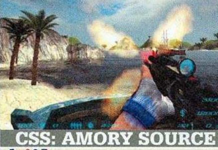


BATTLEFIELD 2: COOP

PAINKILLER: HILLS

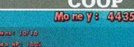


VIETCONG: RISING SUN





CSS: AMORY SOURCE



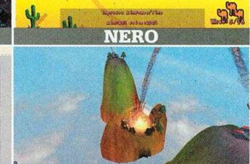
NERO



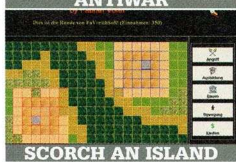
ANTIWAR

BOMB MASTER REFLEX

CRAZY OBJECTS



CRAZY SETS



SCORCH AN ISLAND



SÖLDNER 21



SUPERSTAR CHEFS

EBENFALLS AUF DVD:

- SPLINTER CELL 3: BONUS-MAP STEEL SQUAT
- ACT OF WAR: MAP-PACK
- BROTHERS IN ARMS SDK, TUTORIAL-KARTE
- HALF-LIFE 2: MAP-PACK (DM-KARTEN)
- STRONGHOLD KAMPAGNE
- WORLD OF WARCRAFT: WOWTOC, SCROLLING COMBAT TEXT

DVD-INHALT

VOLLVERSION:
Chaser

DEMOS:
Codename: Panzers – Phase Two (Mehrspieler) (Nur auf Ab-16-DVD)
Dragonshard
Dungeon Siege 2
Fahrenheit
F.E.A.R. (Nur auf Ab-18-DVD)
GT Legends (Nur auf Ab-16-DVD)
Moto GP 3 (Nur auf Ab-16-DVD)
Pariah (Einzelspieler) (Nur auf Ab-18-DVD)
Scooter Warz (Nur auf Ab-16-DVD)
Trivocum (Nur auf Ab-16-DVD)

VIDEOS:

News:
Black & White 2
Blitzkrieg 2
Gene Troopers
Heroes of the Pacific
World Racing 2

Vorschau:
Dawn of War: Winter Assault
In 80 Tagen um die Welt
Rise & Fall: Civilizations at War
Runaway 2
Total Overdose

Jetzt im Handel:
Bet on Soldier
Fahrenheit

Reportage:
Dark Messiah of Might & Magic
Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2
Dungeon Siege 2
FIFA 06
Hellgate: London
Knights of the Temple 2
Need for Speed: Most Wanted

Spezial:
Bet on Soldier (hochauflösendes Video im Datenbereich)
August-Charts
PC ACTION bringt's
Vorlesung des Monats
Abspann + CompuBabe
Outtakes

Trailer:
Der Pate
Legion Arena
Myst 5
NHL 2006
Panzer Elite Action
Prince of Persia 3
Rainbow Six 4
Reise zum Zentrum des Mondes
Sims 2: Nightlife

SPIELERFORUM:
Act of War
Battlefield 2
Brothers in Arms
Counter-Strike Source
Doom 3
Gratisspiele
Half-Life 2
Painkiller
Splinter Cell 3: Chaos Theory
Stronghold
Vietcong
World of Warcraft

TIPPS & TRICKS:
Codename: Panzers – Phase 2
Earth 2160
GTA: San Andreas

PATCHES:
Act of War: Direct Action v.1.06 (int)
Battlefield 2 v.1.02 (int)
Chaos League Sudden Death v.2.02 (d)
Diablo 2: Lord of Destruction v.1.11 (int)
Diablo 2 v.1.11 (int)
Earth 2160 Gold Upgrade v.1.3 (d)
NHL Eastside Hockey Manager 2005 v.2.0.2 (int)
Pariah v.1.03 (int)
Radsport Manager Pro v.1.2R (d)
SCAR – Squadra Corse Alfa Romeo Patch #1
Singles 2 Triple Trouble v.1.2 (Digital download)
Singles 2 Triple Trouble v.1.2 (Retail)

HARDWARE-TREIBER:

Win9x Me:
Ati Catalyst v.5.2
Nvidia Forceware 71.84

WinXP 2000
Athlon 64 Cool'n'quiet Software 1.0.1.7 für Win2k Me
Athlon 64 Treiber 1.1.0.14 für WinXP
Ati Catalyst ohne CCC v.5.7
Nforce4-Treiber v.6.53
Nvidia Forceware 77.72
Nvidia Nforce1 v.5.10 Win2000 XP
Nvidia Nforce4 SLI Intel Edition v.7.13
Nvidia Nforce4-Standalone-Kit v.6.53
Via Hyperion v.456vp1
Via Hyperion Pro v.500A

TOOLS & EXTRAS:
Adobe Reader 7.0
Aufrüstrechner CPU v.1.1
CPU-Z v.1.29
DirectX 9.0c
Everest Home Edition v.2.01
Fraps v.2.6.0
Gamers.IRC 4.36
Mcafee Avert Stinger v.2.5.4
Power DVD (Trial)
Prime95 v.2.38
Rivatuner v.2.0 RC 15.5
Speedfan v.4.23
Wallpapers
WinZip (Trial)

DAS PAPPT!

Sie möchten Ihre DVDs getrennt von Ihrer PC ACTION-Heftsammlung archivieren? Das ist gar kein Problem! Sie schneiden einfach das links stehende Inhaltsverzeichnis aus und kleben es auf den Rücken der DVD-Hülle. Weil wir zaubern können und Sie lieb haben, passt der Zettel wie angegossen dorthin.

ACHTUNG!



Unsere DVD ist eine Wende-DVD! Video- und Datenbereich befinden sich auf je einer DVD-Seite. Zum Anschauen des jeweiligen Bereichs die DVD also einfach umdrehen!


"Der größte Hoffnungsträger
im Genre seit Half-Life 2."
Rüdiger Steidle, PC POWERPLAY, August 2005
PC
DVD-ROM
SOFTWARE
SIERRA™
POWERED BY
gamespy
VIVENDI
UNIVERSAL
games
MONOLITH
© 2005 Sierra Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. F.E.A.R., Vivendi Universal Games und das Vivendi Universal Games Logo sind Marken von Vivendi Universal Games, Inc. Sierra und das Sierra Logo sind in den USA und/oder anderen Ländern eing

TOP NEWS



»Krankheiten am Gesichtsausdruck erkennen. Heute: Durchfall..«

Die Lust am Beben

Es schaut super aus und spielt sich gut, das neue Baby der Doom-Schöpfer id Software: QUAKE 4 gedeiht prächtig.

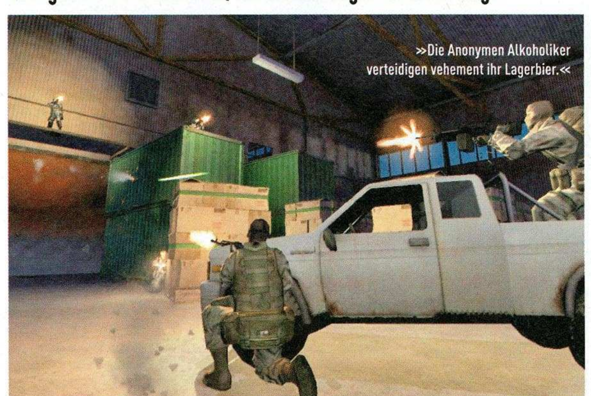
»Hat Spaß im Autoscooter: Ottfried Fischer.«

Ego-Shooter | Endlich! Wir waren vergangenen Monat vor Ort in London und ließen uns von den id-Köpfen Todd Hollenshead und Tim Willits die spielbare Version von *Quake 4* präsentieren. Dabei ging es mächtig ab. Der Protagonist ist halb Mensch, halb Strogg und findet sich in einem kriegerischen Szenario wieder, wo blutrünstige Alien-Rassen und monströse Blechhaufen wüten. In der frühen Level-Demo schlugen wir uns in einem düsteren Außenareal (!) durch einen Schützengraben, während über unserem virtuellen Schädel die Post abging. Dann nahm uns ein Panzer mit, den wir aber nicht steuern durften. Lediglich die Geschütze ließen sich bedienen. Sei's drum, spaßig ist es trotzdem. Zu guter Letzt schlüpften wir in einen Mech-Anzug und schlugen uns mit Maschinengewehr und Raketenwerfer durch die Gegnermassen. Dabei machte die *Doom 3*-Engine eine echt gute Figur. Feine Explosionen, grandiose Grafik-Effekte und detaillierte Gegner ließen uns staunen. Doch *Quake 4* schaut nicht nur fast genauso aus wie *Doom 3*, es spielt sich auch sehr ähnlich. Doch das ist ja nichts Negatives. Ende des Jahres ist es so weit, dann geht es den Stroggs an den Kragen. LUKASZ CISZEWSKI

Info: www.quake4.ravengames.com

Jeep-Jeep, hurra!

Jubel! Die erste BATTLEFIELD 2-Erweiterung steht in den Startlöchern. Bald gibt es neue Einheiten, Karten und sogar Zivilfahrzeuge.


»Die Anonymen Alkoholiker verteidigen vehement ihr Lagerbier.«

Mehrspieler-Shooter | Kaum ist der Mehrspieler-Kracher *Battlefield 2* erschienen, schon ist ein umfangreiches Add-on in der Mache. Und das haut voll rein: Statt US-Marines, Chinesen und Koalition des Nahen Ostens gibt es sechs komplett neue Parteien. „Es stehen die besten Einheiten des heutigen Militärs im Zentrum des Erweiterungs-Packs", erklärt EA. Im Klartext: Navy Seals, Britische SAS, Russische Spetznas, die MEC-Spezialkräfte, Rebellentruppen oder Aufständische dürfen Sie zum Sieg führen. Neue Szenarien und Einheiten gibt es auch, genauere Angaben dazu nicht. Termin: Herbst 2005. LUKASZ CISZEWSKI

Info: www.battlefield2.com

Abgeschossen

Serienfans bangen um die Zukunft von STARGATE SG-1: THE ALLIANCE.

»Keine Leser: Magazin.«

Ego-Shooter | Anfang August: „Jowood sieht sich gezwungen, die Entwicklungs-Vereinbarung mit Perception aufzukündigen." Ist das Spiel zur *Stargate*-Serie tot? Aus Österreich hieß es, dass dem nicht so sei. Das australische Team Perception wäre mit dem Shooter überfordert. Die Lizenz liege aber weiterhin bei Jowood. Momentan sollen die Österreicher mit anderen Teams verhandeln, die die Arbeit an *Stargate SG-1* weiterführen. Besser, als die investierten fünf Millionen Euro und die feine Idee mit dem Kooperativ-Modus abzuschießen. Im Oktober erscheint das Spiel aber keinesfalls. Aktuell: Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns eine Pressemitteilung von Perception. Darin erklären die Australier, dass Ihnen die *SG-1*-Lizenz doch gehöre. Oha! Fortsetzung folgt. JOACHIM HESSE

Info: www.jowood.com

LIES MICH!

FUSSBALL MANAGER 2006


»Tetris, Weltmeister-Edition: Level 6845.«

Sportmanager | Gerald Köhler hat fast fertig! Electronic Arts' Chef-Designer der erfolgreichen *Fußball Manager*-Serie verspricht für die 2006er-Version einiges. Wir haben Probe gespielt und können bestätigen: Hier blieb kaum ein Stein auf dem anderen. Die Menüs entschlackte man, die Benutzerführung ebenso. Neu ist ein Tool zur Matchanalyse, welches etwa Laufwege aller Spieler exakt aufzeichnet. Die überarbeitete 3D-Engine zeigt nun Dribblings, Heber über den Torwart und berücksichtigt die Vorteilsregel. Ob der *FM 2006* die Tabellenspitze verteidigt, erfahren Sie voraussichtlich in der nächsten PC ACTION. (CB)

Info: www.fm2006.de

ALBUM EXKLUSIV BEI PC ACTION: SPIEL-MUSIKER JAN HEGENBERG

Szene | Auf der Games Convention in Leipzig moderierte er die NGL-Finals und gab danach Kostproben seines Könnens auf der Show-Bühne: Spiele-Barde und *Counter-Strike*-Sänger Jan Hegenberg. Der in der LAN-Szene dank Songs wie „GPF suckt" oder „Cheater an die Wand" längst mit Kultstatus gesegnete Musiker, der auf Netzwerk-Partys mit dem Kampfnamen „Bash" unterwegs ist, veröffentlicht in Kürze sein erstes Album mit dem Titel *Demotape*. Das beinhaltet acht überwiegend neue Songs rund ums Zocken. Das Beste: In der nächsten Ausgabe der PC ACTION bekommen Sie die Lieder in feinster MP3-Qualität als exklusive Vorveröffentlichung auf unserer DVD serviert. Na wenn das nichts ist! Spülen Sie schon mal die Lauscher durch! (CB)

Info: www.janhegenberg.de

THE SUFFERING 2


»Noch einen Pickel drück' ich dir nicht aus.«

Action-Adventure | Das ist ja der Horror! Nein, nicht dass die derbe Monsterschlacht von Surreal Software mit *Ties that Bind* (etwa: Ewig angebunden) eine Fortsetzung bekommt, sondern was der Ein-Mann-Armee Torque dort widerfährt. Es verschlägt den Helden ins Gefängnis von Baltimore, wo allerhand fiese Kreaturen auf ihn warten. Hüpfend, zweihändig ballernd und als Dämon weist er diese ab nächsten Monat in die Schranken. (CB)

Info: http://sufferingtiesthatbind.com

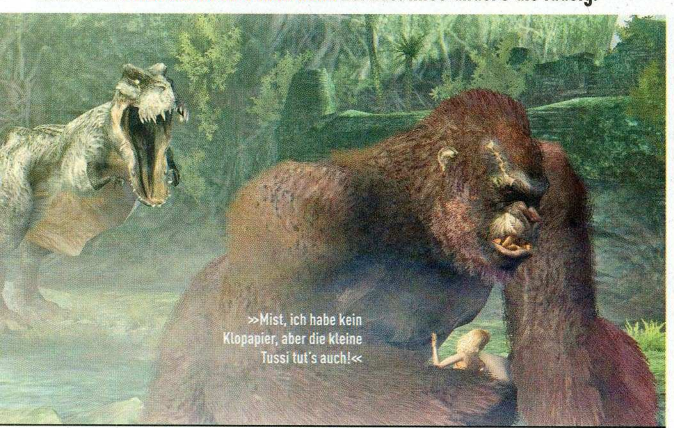
TOP 10 DEUTSCHLAND

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Vertrieb
1	▲	2	Battlefield 2	EA
2	▼	1	GTA San Andreas	Take 2
3	▲	6	Guild Wars	Flashpoint
4	▲	5	Half-Life 2	Vivendi Universal
5	▲	10	Empire Earth 2	Vivendi Universal
6	NEU	-	Codename: Panzers – Phase 2	CDV
7	▲	8	Die Sims 2	EA
8	▼	7	Stronghold 2	Take 2
9	NEU	-	Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre	EA
10	▼	3	Earth 2160	Zuxxez

Quelle: SATURN

Wenn die Echs mal wieder stresst ...

Bislang waren nur Saurier zu sehen, jetzt rückt Ubisoft offizielle Bilder des Affen von PETER JACKSON'S KING KONG heraus. Alles andere als lausig!



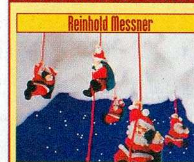
»Mist, ich habe kein Klopapier, aber die kleine Tussi tut's auch!«

Action | Ja, Filmumsetzungen sind spielerisch in den meisten Fällen echt schrottig. Ausnahmen bestätigen die Regel und *Peter Jackson's King Kong*, scheint so eine Ausnahme zu werden. Entwickler-Guru Michel Ancel arbeitet mit Hochdruck an der Fertigstellung. 70 Prozent des Spiels laufen in Ego-Shooter-Manier ab. Sie schlüpfen in Jack Driscolls Haut und setzen sich auf einer entlegenen Insel gegen Saurier und Raubtiere zur Wehr. Später lassen Sie auch im New York der Dreißigerjahre die Sau raus. Die restlichen 30 Prozent verbringen Sie als King Kong persönlich und dürfen sogar die weiße Frau befummeln. Unser vorläufiger Eindruck: Affengeil! AHMET ISCITÜRK

Info: www.kingkonggame.com

Die dümmsten Affen der Welt

Reinhold Messner



Von seinem letzten Berg-Trip brachte der gute Reinhold Fotos mit, die die Existenz des Yetis beweisen sollten. Eine ganze Yeti-Familie hätte er angeblich abgelichtet. Ein Experten-Team hat die Bilder ausgewertet und kam zu folgendem Schluss: Auf dem Bild sind keine Yetis zu sehen, sondern ein Weihnachtsmann-Swat-Team, das gerade gegen kolumbianische Drogendealer vorgeht. Wie Messner auf die total bescheuerte, unglaubwürdige Yeti-Idee kam, ist uns ein Rätsel.

Gertrude Rein-Stecken



Johannes Gutenberg erfand den Buchdruck. Die Gutenberg-Bibel war so etwas wie der erste maschinell erstellte Schmöker. Die saarländische Hausfrau Gertrude Rein-Stecken war nach eigenen Angaben einer ähnlich revolutionären Art des Druckens auf der Spur: dem Blut-Druck. Buchstaben werden in die Arme von Patienten geritzt, die betreffenden Stellen mit Papier eingewickelt. Ein mühsames und sehr bescheuertes Verfahren, das pro Buch circa 60 Jahre in Anspruch nimmt.

Ehepaar Kunz



Sascha und Elfriede Kunz wollten ein Kind. Nach einem Unfall mit dem Nussknacker blieb Sascha Kunz aber unfruchtbar. So reisten die beiden nach Indien, um illegal ein Kind zu adoptieren. Dort jubelte man ihnen einen als Adoptivsohn getarnten Schneemann unter. Das Ehepaar ahnt immer noch nichts von einem Betrug. Elfriede Kunz: „Ich dachte, unser Sohn wäre inkontinent, weil er immer in einer Lache stand. Irgendwann war er einfach verschwunden! Er wurde entführt!"

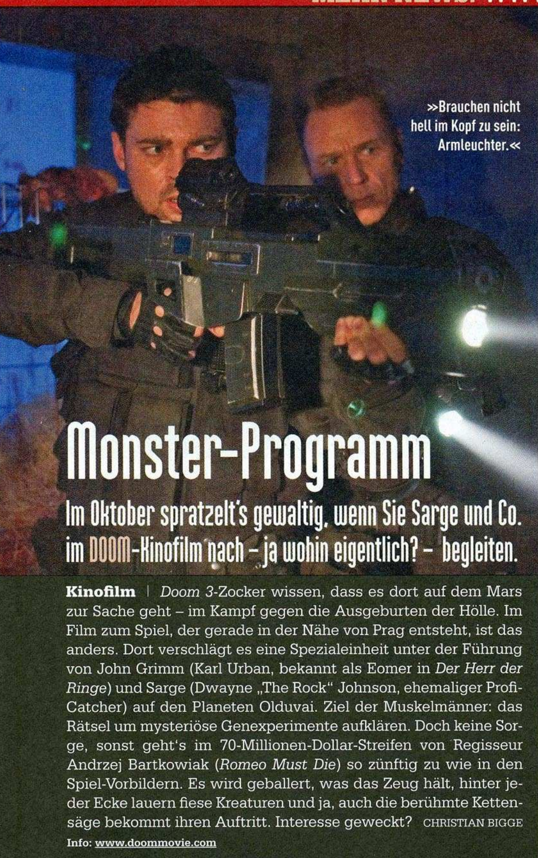
Der hinterm Teich motzt

HEINRICH LENHARDT BLICKT UNTER DIE AMERIKANISCHE GÜRTELLINIE

»Berliner Weiße mit Schuss.«

Entrüstete Liebestöter

Was nach US-amerikanischen Maßstäben ein „Sex-Skandal" ist, ruft im alten Europa bestenfalls amüsiertes Schulterzucken hervor: Haben die verklemmten Amis sonst keine Probleme, als die freischaltbare „Hot Coffee"-Sequenz von *Grand Theft Auto: San Andreas*? Die kräftige Gewaltkomponente dieses Spiels wird in den USA als weniger jugendgefährdend erachtet; die ursprüngliche *San Andreas*-Altersempfehlung „Mature" führt zu keinen Vertriebsbeschränkungen. Dann stellte sich heraus, dass ein im Programmcode verstecktes, eher albernes als pornografisches Koitus-Minispiel durch gewisse Tricks freischaltbar ist. Beim Sex hört der Spaß auf: Flugs wurde das Programm mit der härtesten, selten verwendeten Altersempfehlung „Adult only" versehen, deren Auswirkungen denen einer Indizierung in Deutschland nahe kommt. Denn die meisten großen US-Handelsketten weigern sich, solche vermeintlich harte Ware im Angebot zu führen. Take 2 startete eine Rückrufaktion und will eine koffeinfreie, neu gemasterte Version demnächst wieder in den US-Handel bringen, die „Mature"-Ansprüchen genügt. Müßig zu erwähnen, dass sich Medien, Politiker und sonstige Bedenkenträger auf das Thema stürzten. Die Hysterie-Spitzen der Debatte erreichten traumhafte Realsatire-Dimensionen. So prangerte Anwalt Jack Thompson, langjähriger Kreuzritter gegen Computerspiele und deren angebliche verderbliche Wirkung, in einer Presseerklärung allen Ernstes *Die Sims 2* als „schlimmer als Hot Coffee" an. Das „schmutzige kleine Geheimnis" des Familiensimulators seien „nackte Sims". Eine erstaunliche Betrachtung, denn zum einen sind entblätterte Sims verpixelt, zum anderen deren 3D-Modelle ohnehin frei von Geschlechtsmerkmalen. Thompsons Logik: Die Mod-Community könne ja umprogrammiererderweise *Die Sims 2* in einen Polygon-Porno verwandeln. Gut verdreht: Das ist ein Totschlag-Argument, mit dem man jedes Spiel als potenziell pfui und böse verdammen kann.



»Brauchen nicht hell im Kopf zu sein: Armleuchter.«

Monster-Programm

Im Oktober spratzelt's gewaltig, wenn Sie Sarge und Co. im DOOM-Kinofilm nach – ja wohin eigentlich? – begleiten.

Kinofilm | *Doom 3*-Zocker wissen, dass es dort auf dem Mars zur Sache geht – im Kampf gegen die Ausgeburten der Hölle. Im Film zum Spiel, der gerade in der Nähe von Prag entsteht, ist das anders. Dort verschlägt es eine Spezialeinheit unter der Führung von John Grimm (Karl Urban, bekannt als Eomer in *Der Herr der Ringe*) und Sarge (Dwayne „The Rock" Johnson, ehemaliger Profi-Catcher) auf den Planeten Olduvai. Ziel der Muskelmänner: das Rätsel um mysteriöse Genexperimente aufklären. Doch keine Sorge, sonst geht's im 70-Millionen-Dollar-Streifen von Regisseur Andrzej Bartkowiak (*Romeo Must Die*) so zünftig zu wie in den Spiel-Vorbildern. Es wird geballert, was das Zeug hält, hinter jeder Ecke lauern fiese Kreaturen und ja, auch die berühmte Kettensäge bekommt ihren Auftritt. Interesse geweckt? CHRISTIAN BIGGE

Info: www.doommovie.com

Kartenspiel

Millionäre in kurzen Hosen können Sie nicht nur jedes Wochenende sehen, sondern in FIFA 06 auch selbst steuern.



»Schlecht getarnt: NPD-Mitglied.«

Sportspiel | Dass im Herbst eines jeden Jahres ein neuer *FIFA*-Titel aus dem Hause EA Sports erscheint, ist so sicher wie das Amen in der Kirche. Diesen Monat trudelte in der *Pro Evolution Soccer*-dominierten PC-ACTION-Redaktion die erste Vorabversion von *FIFA 06* ein, die durchweg einen positiven Eindruck hinterließ. Die Optik präsentiert sich noch schicker und das Spielgefühl einen Tick realistischer. Lediglich die künstliche Intelligenz lässt zu wünschen übrig: Die Computergegner hauen sich beispielsweise untereinander den Ball um die Ohren. Doch EA Sports arbeitet mit Hochdruck an KI, Stellungsspiel und Spielrhythmus. Dafür wurden sogar Experten aus Tokio, der Heimatstadt von *PES*, eingeflogen. Ob's etwas nutzt, sehen wir am 20. Oktober. LUKASZ CISZEWSKI

Info: www.fifa06.com

Wer zur Hölle ist eigentlich ...



»... und dann hat mich Papa gezwungen, unanständige Sachen zu machen.«

ROMAIN DE WAUBERT DE GENLIS?

Datum: 26. Juli 2005, 14:34 Uhr. Nach einem schmackhaften Mittagessen sprechen wir mit dem *Dark Messiah*-Produzenten.

Als Romain de Waubert de Genlis (links, mit PC-ACTION-Sklave L. Ciszewski) im luxuriösen Steakhaus erwähnt, dass er auf Korsika geboren wurde, schauen ihn die anderen französischen Ubisoft-Mitarbeiter schräg an. „Man hat's nicht leicht als Korse in Paris", erklärt der Mann mit dem riesigen Namen. Wir entgegnen: „In Deutschland ist das ähnlich. Bei uns heißen die Korsen Ossis." Doch eigentlich ist der Produzent ein dufter Typ. „Ich reise viel, fahre in die Berge, Ski und Snowboard. Und spiele natürlich *World of Warcraft*, aber davon will ich wieder wegkommen, es nimmt zu viel Zeit in Anspruch!" Wahre Worte. Auf die Frage nach seinem Lieblingsspiel kommt wie aus der Pistole geschossen: „*Battlefield 2.*" Was hat er vor Ubisoft gemacht? „Digital Illusions, Schweden." Okay, das erklärt einiges. Privat hört er Country-Rock und Elektro-Musik, wenn er nicht gerade alte Sid-Meiers-Spiele wie *Pirates!* oder *Gettysburg* zockt. Romain de Waubert besaß sogar mal eine eigene Spieleschmiede. Bei der Arbeit am Echtzeit-Strategietitel *Ancient Prophecies* ging die Firma pleite. „Aber das erwähnst du am besten nicht, das ist mir so peinlich", erklärt er. Abgemacht! LUKASZ CISZEWSKI

LIES MICH!

GROTESQUE


»Huch, mein Arsch schaut raus!«

Rollenspiel | Eine Mischung aus *Gothic*, *Final Fantasy*, *Monkey Island* und dann auch noch aus Deutschland? Klingt gut! Laut Entwickler-Team Silent Dreams verweigern in *Grotesque* Skelette den Kriegsdienst, Goldkettchen tragende Assi-Orks beschützen Lego-Lars und man beschwört einen so genannten Pikat-Schuh. Der obligatorische Held hört auf den Namen Roger Sun. Er wird aus der Gegenwart ins Fantasy-Mittelalter gebeamt. Seine Aufgabe: natürlich die Welt retten. Im zweiten Quartal 2006 soll *Grotesque* erscheinen – wenn sich bis dahin ein Verleger findet. (AI)

Info: www.grotesque-game.de

GAUNTLET

Action | Tja, Feierabend! Die Arbeit an der PC-Version von *Gauntlet: Seven Sorrows* wurde eingestellt. Ist auch nicht weiter verwunderlich, nach dem die Urgesteine John Romero und J.E. Sawyer von Bord gingen. Interessanterweise ist der Tod der PC-Version gar keine Neuigkeit, denn laut Midway drehte man dem Projekt bereits vor Monaten den Hahn zu. Nur hat es vorher einfach niemand bemerkt! Die Konsolen-Fassungen sind vom Exitus übrigens nicht betroffen und befinden sich weiterhin in der Entwicklung. Was Romero und Sawyer jetzt tun? Sawyer hat einen neuen Job bei Obsidian Entertainment, die bekanntermaßen für das hervorragende *KotOR 2* verantwortlich sind. Dort arbeitet er an *Neverwinter Nights 2*. Über Romeros Pläne ist derzeit nichts bekannt. (AI)

Info: http://gauntletsevensorrows.com

GTA SAN ANDREAS

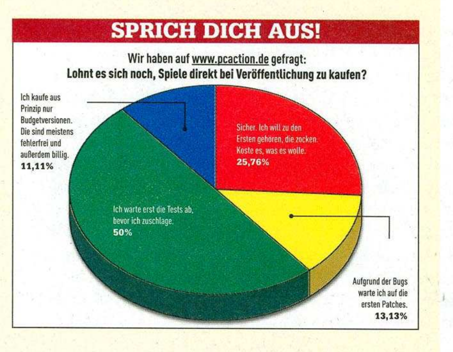

»Mist, Kolbenfresser!«

Action | Die *GTA*-Pechsträhne scheint nicht zu enden. Erst sorgte unter anderem Hillary Clinton dafür, dass Rockstars Titel eine „Nur für Erwachsene"-Freigabe erhielt, dann verklagte die 85-jährige Florence Cohen die Entwickler. Begründung: Als Sie das Spiel für ihren Enkel kaufte, war es noch ab 17 Jahren freigegeben, obwohl sexuelle Inhalte zu sehen sind. Und jetzt sollen die Redakteure des norwegischen Senders TV2 auf eine Sexzene gestoßen sein, die ohne Patch zugänglich ist (siehe Bild). Hat das weitere Konsequenzen? (AI)

Info: www.rockstargames.com

SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt:
Lohnt es sich noch, Spiele direkt bei Veröffentlichung zu kaufen?



Ich seh' rot heute

Amerikanische Ureinwohner und Aliens passen nicht zusammen. Das ist wohl auch der Grund, warum sie sich in PREY die Hölle heiß machen!

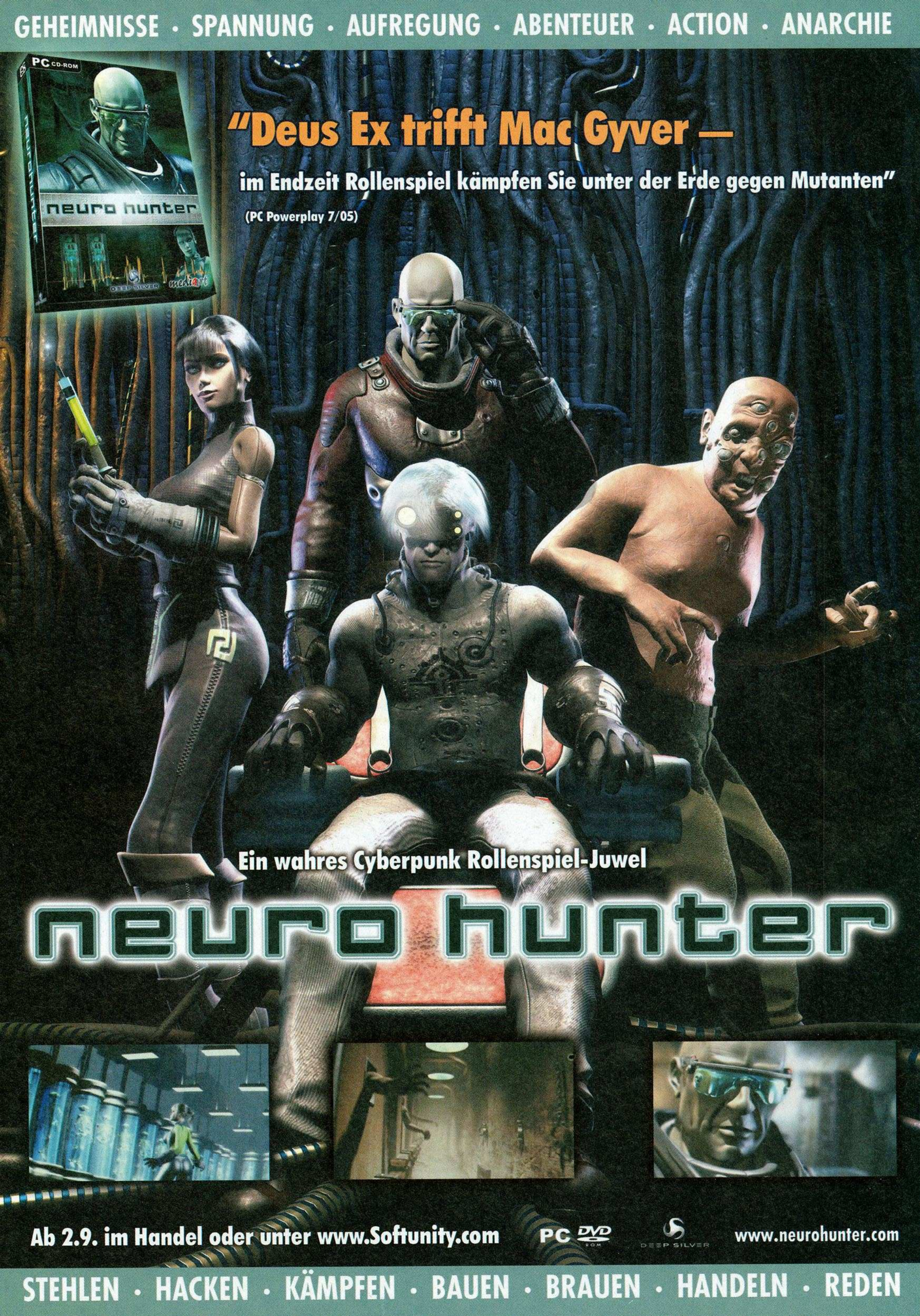

»Indianer Jones und die Kneipe des Todes.«


»Aus dem Stargate kommen doch gar keine Stars heraus!«

Ego-Shooter | Man sagt ja immer, dass die amerikanischen Ureinwohner gearscht sind. Tommy, ein indianischer Army-Mechaniker, ist der beste Beweis. Die Rothaut wurde aus dem Wehrdienst entlassen und kehrt in ihr Reservat zurück. Dort in Taliquaa, Oklahoma, will er eigentlich mit seiner Alten die Sachen packen und irgendwo ein neues Leben beginnen – doch dann kommen die Aliens. Die saugen mal ganz nebenbei Tommy und seine Bekannten in ihr Raumschiff. Nun geht's los! In typischer Ego-Shooter-Manier sucht Tommy im Raumschiff nach seinen Leuten und ballert dabei jede Menge grüne Männchen aus den Latschen. Cool ist, dass es im Schiff verschiedene Gravitations-Zonen gibt. Mal kämpft Tommy in der Schwerelosigkeit oder latscht sprichwörtlich die Decke entlang. Als echter Indianer wechselt er zwischendrin in die spirituelle Welt, was noch abgefahrener klingt. Termin? 2006! AHMET ISCITÜRK

Info: www.humanhead.com




GEHEIMNISSE · SPANNUNG · AUFREGUNG · ABENTEUER · ACTION · ANARCHIE
PC CD-ROM
neuro hunter
"Deus Ex trifft Mac Gyver —
im Endzeit Rollenspiel kämpfen Sie unter der Erde gegen Mutanten"
(PC Powerplay 7/05)
Ein wahres Cyberpunk Rollenspiel-Juwel
neuro hunter
Ab 2.9. im Handel oder unter www.Softunity.com
PC DVD
DEEP SILVER
www.neurohunter.com
STEHLEN · HACKEN · KÄMPFEN · BAUEN · BRAUEN · HANDELN · REDEN

Proleten schleudern!

Beim nächsten NEED FOR SPEED ist nicht nur die Grafik besser: In MOST WANTED bereichern außerdem wilde Verfolgungsjagden mit der Polizei Ihr Raser-Leben.



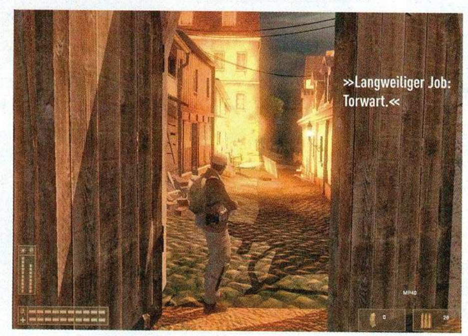
»Das ist Ludwigs Hafen. Und auch sein Auto.«

Rennspiel | Endlich dürfen Sie mal wieder der Schnellste sein, ohne dass eine frustrierte Sexpartnerin mault! Nicht, dass Sie das Gemecke-re einer Frau interessieren müsste, aber es ist trotzdem schön, wenn im Herbst die beliebte *Need for Speed*-Serie mit dem Untertitel *Most Wanted* in die nächste Runde durchstartet. Wie zuletzt bei *Underground 1* und *2*, beweist der Wohnzimmer-Raser bei illegalen, innerstädtischen Straßenrennen auf einem mehrere hundert Kilometer langen Streckennetz sein Können. Außerdem darf er in Tuning-Geschäften die Proleten-Schleuder seiner Träume erschaffen. Neu: Es gilt auch, sich bei hollywoodreifen Verfolgungsjagden mit der Polizei nicht erwischen zu lassen! Denn nur dann steigen Sie in der schwarzen Liste auf und beeindrucken die Weiber. Außerdem gibt es erstmals eine spielerisch wichtige Zeitlupenfunktion – so eine Art Bullet Time, wie sie aus Actionspielen bekannt sein dürfte. Ein Mehrspieler-Modus ist ebenso mit von der Partie. Schön, also auf zum Schwanzvergleich! HARALD FRÄNKEL

Info: www.nfsmw.electronic-arts.de

Der Beschuss steht fest

Mit SCHWARZENBERG steht uns ein mysteriöser Action-Titel ins Haus. Das ist Fakt. Doch erst 2007.


»Langweiliger Job: Torwart.«

Action | Die Berliner Spieleschmiede Radon Labs arbeitet mit *Schwarzenberg* zurzeit wieder an dem vor knapp zwei Jahren auf Eis gelegten Ego-Shooter. Als Wissenschaftler ballern Sie sich zu Kriegsende 1945 durch die originalgetreu nachgebildete Stadt im Erzgebirge. Viele Situationen erfordern aber auch eine leise Sohle wie bei Birkenstock-Sandalen-Trägern. Das Spielprinzip lässt sich am ehesten als „*Medal Of Honor* trifft *Splinter Cell*“ beschreiben. In dieser Mischung begeben Sie sich allerdings erst 2007 auf die Suche nach dem Bernsteinzimmer und versteckten Atomwaffen der Nazis. MARC BREHME

Info: www.radonlabs.de

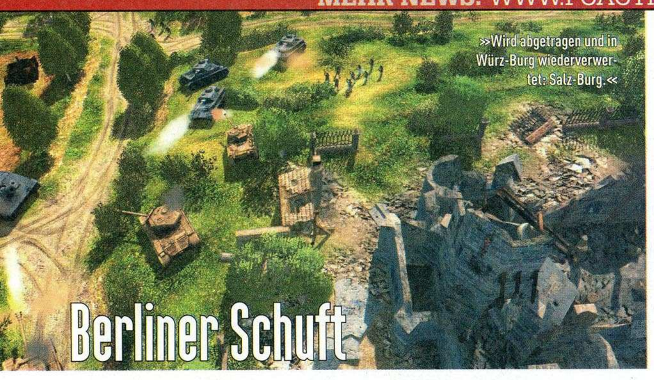

»Bei Alkoholmissbrauch erwartet Sie das Schlimmste am nächsten Morgen.«

Liebe deinen Nächsten!

Damit der Shooter mit dem Arbeitstitel PROJECT OFFSET fertig wird, brauchen die Entwickler Sie!

Ego-Shooter | Mit einem drei Mann kleinen Team soll ein „epischer Fantasy Ego-Shooter“ entstehen. Das hochauflösende Video, das die Herren gerade auf ihrer Internetseite hochgeladen haben, sieht in der Tat lecker aus. Im Spiel wählen Sie zu Beginn einen Charakter (Krieger, Elf, Zwerg, Heiler, Magier) und lenken ihn dann in bester Ego-Shooter-Manier von Abenteuer zu Abenteuer. Kooperativ- und diverse Mehrspieler-Modi sind geplant. Da Team Offset keinen finanzkräftigen Herausgeber im Rücken hat, bitten sie um Spenden oder T-Shirt-Käufe. Es liegt also an Ihnen. JOACHIM HESSE

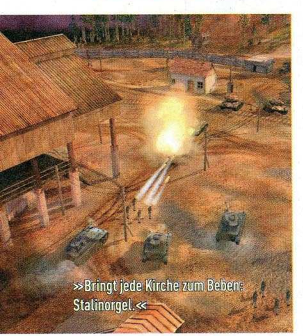
Info: www.projectoffset.com



»Wird abgetragen und in Würz-Burg wiederverwertet: Salz-Burg.«

Berliner Schuft

In RUSH FOR BERLIN jagen Sie mal wieder die Nazis zum Teufel.


»Bringt jede Kirche zum Beben: Stalinorgel.«

Echtzeit-Strategie | Hui, schon wieder ein Strategiespiel im Zweiten Weltkrieg. Aber halt! *Rush for Berlin*, von den *Codename: Panzers*-Machern Stormregion, verspricht anders zu werden! Hier ist der Spielspaß eindeutig wichtiger als historische Fakten. Auf ihrem Weg durch Deutschland setzen Alliierte und Russen auch Wummen ein, die zwar zur Zeit des Krieges entwickelt waren, aber nie oder nur selten zum Einsatz kamen. Beispielsweise eine Art Tarnpanzer, der sich als gegnerisches Fahrzeug ausgibt – hinterhältig. Außerdem schreiben Sie die Geschichte um, denn wie der Krieg im Spiel ausgeht, hängt allein von Ihnen ab. Anfang nächstes Jahr geht es auf nach Berlin! ANDREAS BERTITS

Info: www.rushforberlin.com



»Hier spricht die Discovery. Sieben Mal BigMac mit großen Pommes bitte!«

Lass das mal im Raum stehen!

Auch in X3: REUNION pflastern Sie das All mit Stationen zu und steuern Schiffe in packenden Gefechten. Nur soll alles noch besser werden!

Wirtschaftssimulation | Die außerirdischen Khaak haben noch nicht abgekhaakt, da muckt bereits ein weiterer Menschenfeind auf. Im Mittelpunkt von *X3: Reunion* steht ab Herbst ein mysteriöses Schiff, das offenbar einfach so verschwinden kann. Wieder dreht sich bei der Wirtschaftssimulation mit starkem Actioneinschlag alles darum, Raumgleiter möglichst fett aufzurüsten, Handel zu treiben und sich ein Imperium mit eigenen Stationen zu schaffen. *X3* soll unter anderem eine neue Grafik, verbesserte Aufbau-Optionen, computergesteuerte Händler, mehr Schiffe und Piraten bieten, die sich realistischer verhalten. HARALD FRÄNKEL

Info: www.egosoft.de

LIES MICH!

MARC ECKO'S GETTING UP


»Tritt endlich zurück: Edmund S.«

Action | Sprüher dürfen sich freuen. In *Getting Up* spielen Sie Trane, einen begabten jungen Künstler, der seine Heimatstadt New Radius mit feinen Graffitis verschönern will. Dabei bekommt er es mit korrupten Polizisten und schlagkräftigen Konkurrenten zu tun. In einer Mischung aus Jump & Run und Prügelspiel flitzen Sie durch elf Stadtteile und entjungfern frische Betonwände. In den wilden Kampfszenen benutzen Sie improvisierte Waffen und Tritt-Salven. Die Geschichte hat der Chef von G-Unit höchstpersönlich verfasst. Spannend! Ab 13. Oktober im Handel. (RW)

Info: www.atari.com

PRIME TIME – DER FERNSEHMANAGER

Wirtschaftssimulation | Ein eigener Fernsehsender ist Ihr Traum? Mit dem ersten Vollpreistitel von RTL Enterprise bekommen Sie die Möglichkeit, gleich ein ganzes TV-Imperium auf die Beine zu stellen. Dabei stehen Sie genau vor denselben Problemen und Entscheidungen, die auch ein echter Programmdirektor vor der Nase hat: Welche Sendungen erzielen die besten Einschaltquoten, welche Werbekunden kann ich akquirieren, wie wische ich der Konkurrenz eins aus? Das von Limbic Entertainment entwickelte Spektakel scheint tatsächlich ein Kracher zu werden, schließlich hat man mit Electronic Arts einen der mächtigsten Vertriebe auf seiner Seite. Und die machen bekanntlich keine halben Sachen. Termin: November. (RW)

Info: www.rtl-enterprises.de

L.A. RUSH


»Schicksalsschlag: Küblböck überlebte.«

Rennspiel | In der Pressemitteilung zu Midways neustem Arcade-Rennspiel *L.A. Rush* heißt es: „Während Menschen ihr ganzes Leben davon träumen, am Lenkrad einer 1969er Chevy Corvette Stingray zu sitzen, oder von einer Spritztour mit dem Hummer H2 schwärmen, dürfen SIE das alles in *L.A. Rush* erleben." Als wir uns gerade noch über diese Aussagen wunderten, fiel uns wieder ein, dass sich nicht jeder drei Sportwagen pro Monat leisten kann wie wir PC-ACTION-Redakteure. Doch in der Tat bietet *L.A. Rush* einen eindrucksvollen Fuhrpark von über 45 Karren aus den vergangenen 50 Jahren Automobilgeschichte. Konsoleros rasen schon ab Oktober, wir warten noch bis November. (LC)

Info: larushgame.com

TYCOON CITY: NEW YORK

Wirtschaftssimulation | Wollten Sie nicht schon immer mal der mächtigste Bürger New Yorks sein? *Tycoon City: New York* von Deep Red gibt Ihnen ab November dieses Jahres die Möglichkeit dazu. Um das groß angelegte Ziel zu erreichen, bauen Sie Geschäfte, Freizeitparks und Residenzen auf. Aber das ist leichter gesagt, als getan. Wie das im amerikanischen Traum ist, fangen Sie ganz unten an. Bekanntlich haben es auch andere vom Tellerwäscher zum Millionär geschafft und so bauen und wirtschaften Sie, was das Zeug hält – in feinstem 3D. Netterweise greift Ihnen die künstliche Intelligenz des Spiels bei Ihrem Unterfangen unter die Arme und errichtet selbstständig jene Gebäude, für die gerade Bedarf besteht – sehr löblich. Das ist halt New York, New York, um es mit Frank Sinatra zu sagen. (AB)

Info: www.deepred.co.uk

Mitmachen und abgreifen per SMS!

HARDWARE-GEWINNSPIEL

SEITE 31

Jetzt gibt's was auf die Ohren! In Zusammenarbeit mit den Sound-Spezialisten Creative und I-River verlost PC ACTION klasse Sound-Hardware und schnieke MP3-Player im Gesamtwert von über 4.000 Euro. Wenn Sie einen der Preise abgreifen wollen, beantworten Sie die Frage auf Seite 31 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 16" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 16 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Hardware-10-05", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



X-MEN LEGENDS

SEITE 12

Helden können auch dann richtig reinhauen, wenn sie in Strumpfhosen stecken. Das beweist Activision mit *X-Men Legends*, welches das Zeug hat, zum ersten richtig guten Comic-Helden-Actionspiel für den PC seit langem zu werden. Und weil die Spieleschmiede sich darüber genauso freut wie PC ACTION, können Sie was gewinnen. Nämlich den Zocker-PC Gaming R2.0 inklusive Betriebssystem von Alternate. Beantworten Sie die Frage auf Seite 12 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 17" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 17 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „X-Men", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



ATARI

SEITE 26

Echtzeit-Strategie trifft Rollenspiel. Diese interessante Mischung erwartet Sie im September in Form von *Dragonshard* von Atari. Um die Vorfreude auf das Spektakel anzuheizen, verlosen Atari und PC ACTION fünf Mal das Spiel und obendrauf vier fein gearbeitete Statuen, die bis auf weiteres nicht im Handel erhältlich sind. Interesse? Dann beantworten Sie die Frage auf Seite 26 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 18" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 18 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Dragonshard", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



USB-STICKS

SEITE 150

Ja, früher hantierte man mit Disketten herum. Danach kamen CDs in Mode. Heute transportiert der Nerd von Welt seine Daten mithilfe eines kleinen USB-Sticks. Gleich ein Gigabyte Kapazität bieten die schnieken Dinger von Corsair, wovon wir gleich sechs Stück unters speicherwillige Volk schmeißen. Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie die Frage auf Seite 150 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 18" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 18 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Corsair", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN!

SEITE 44

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 14" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 14 Dark Messiah) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.



DARAUF WARTEST DU!

SEITE 61

Welches Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 15" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 15 Oblivion) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an habenwill@pcaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Top-Spiel.



* 0,49 EUR/SMS – ALLE NETZE (INKL. 0,12 EUR/SMS VF-D2 TRANSPORTANTEIL);
** 0,50 EUR/SMS; *** SFR 0,70/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Die Gewinnspielpreise wurden uns von den jeweiligen Kooperationspartnern zur Verfügung gestellt.

Gut Ding braucht Eile

Schieben Sie Ihre Antwort nicht auf die lange Bank, wenn Sie bei unserem Gewinnspiel abgreifen möchten! Die Preise im Gesamtwert von 4.000 Euro stellen Creative und Iriver zur Verfügung. Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games und PC Games Hardware statt.

Umsonst ist nicht nur der Tod! Das gibt es zu gewinnen:

CREATIVE

Soundhardware von Creative
2x Creative Giga Works S750
2x Creative Sound Blaster Audigy 4 Pro
1x Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS
1x Creative I-Trigue 5600





Drei Gewinner dürfen sich auf ein Soundpaket von Creative freuen: Ein Leser erhält eine Sound Blaster Audigy 2 ZS und dazu das passende 5.1-System I-Trigue 5600. Zwei weitere Leser gewinnen echte High-End-Audio-Hardware. Sie erhalten die Sound Blaster Audigy 4 Pro mit externem Anschluss-Rack. Dazu gibt es eines der besten und leistungsstärksten PC-Soundsysteme am Markt: das Creative Giga Works S750.





Gesamtwert der Preise: € 2.000,-

iriver

MP3-Player von Iriver
5x U10 2 GByte plus Dockingstation

Gewinnen Sie einen MP3-Player der nächsten Generation: Den U10 von Iriver steuern Sie per „Direct Click". Sie berühren nur leicht das kippbare Display und navigieren durch die Steuerungsmenüs in die entsprechende Richtung. Das Gerät ist gerade mal 70 Gramm schwer und besitzt zwei Gigabyte Speicher. Der absolute Clou: Zum MP3-Player erhalten Sie eine hochmoderne Dockingstation mit integrierten Lautsprechern, Line-Out und praktischer Fernbedienung.



Gesamtwert der Preise: € 2.000,-

Das musst du wissen!

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie uns einfach folgende Frage:

Was warfen die US-Amerikaner im Frühjahr 1946 über Deutschland ab?

a) Soundpakete **b) Carepakete** **c) Feuerwerkspakete** **d) Pizzakette**

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 30. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der 28. September 2005.



1&1 DSL – SCHNELLER UND SICHERER!
1&1 DSL überzeugt durch modernste Technologie und zukunftsweisende Features. So surfen Sie bei 1&1 z. B. mit bis zu sensationellen 6.016 kbit/s, also doppelt so schnell wie mit einem 3.072 kbit-Anschluss, ohne dafür einen Cent mehr zu zahlen!
SURF & PHONE
DSL
Message
Festnetz
Internet
Power
Box WLAN
Highspeed bis zu 6.016 kbit/s
Außerdem nutzen Sie bei 1&1 DSL optimale Sicherheit durch das große Sicherheits-Paket von Symantec™:
symantec.
Norton Internet Security 2005 online
6 Monate kostenlos nutzen!*
✔ Firewall, Virenschutz, Spamschutz, Kindersicherung und Schutz persönlicher Daten in einem perfekt abgestimmten Komplett-Paket.
✔ Wirksamer Schutz vor Viren, Hackern und Spionage-Angriffen.
✔ Automatische Aktualisierung und Sicherheits-Updates.
✔ Einfache Installation und Bedienung.
Das Sicherheits-Paket Norton Internet Security™ 2005 Online steht 1&1 DSL-Einsteigern 6 Monate kostenlos online zur Verfügung.*
Im Test: VoIP-Adapter 2x sehr gut – 1. Platz c't magazin für computer technik Heft 12/2005
connect TESTSIEGER Heft 6/2005
Computer Bild 12/2005 Test-Sieger
7/2005 PC Magazin TOP-PRODUKT
1&1
www.1und1.de

NET NEWS

Schieß drauf!

Ohne fette Wummen kommen Sie in HUXLEY nicht ans Ziel. Liegt wohl an der Tatsache, dass es ein Shooter ist.

»Verteidigt ihren Titel: Weinkönigin.«

»Missverständis: Hindernis umfahren.«

»Widerlich: Arschkriecher.«

»Dokumentiert: Abzug aus dem Gaza-Streifen.«

Mehrspieler-Shooter | Nach einer globalen Katastrophe steht die Menschheit am Abgrund. Ja, schon wieder. Zwei Völker haben sich gebildet, die Sapiens und die Alternatives. Selbstredend führen beide Parteien einen erbitterten Krieg. In diesem Chaos erfindet der Wissenschaftler Huxley eine neuartige Energiequelle, die dem Krieg ein Ende setzen oder ihn noch weiter eskalieren lassen kann. In diesen Konflikt geraten Sie im Mehrspieler-Shooter *Huxley*. Der südkoreanische Entwickler Webzen setzt dabei auf die moderne *Unreal*-Engine-3, die Sie die spektakulären Schlachten in noch nie dagewesenen Einzelheiten ausfechten lässt. Die Auseinandersetzungen finden nicht in kleinen Arenen statt, sondern in einer ausgedehnten Online-Welt, die Sie frei bereisen. Der Entwickler reichert die Kämpfe mit einer interessanten Geschichte an, die Sie in Missionen erleben. Sie entdecken dabei das Geheimnis der Welt und finden besondere Wummen, die Sie gegen die zahllosen Gegner und andere Mitspieler einsetzen. Gepaart mit den Massenschlachten dürfte somit ein spannender Shooter anrollen. Jedoch ist noch bis mindestens zum 3. Quartal 2006 Geduld üben angesagt. Aber dann geht es auf in den Kampf! ANDREAS BERTITS

Info: www.webzengames.com

LAN-Partys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Felix Lohmeier weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!



FELIX LOHMEIER
Online-Fachmann
f.lohmeier@email.de

„E-Sport gewinnt weiter an Attraktion. Dank der schwedischen CS-Miezen jetzt auch im amerikanischen Reality-TV."

Zum Anfassen!

Auf der BLIZZCON erleben Sie Blizzard-Entwickler hautnah und dürfen sogar mit ihnen spielen.

E-Sport | Gut geklaut ist halb gewonnen! Nach diesem Motto kopiert die Spieleschmiede Blizzard nun die *Quakecon*. Wie das beliebte Festival von id software setzt auch die *Blizzcon* auf den direkten Draht zwischen Spieleentwicklern und Fans. Am 28. und 29. Oktober feiert Blizzard in Anaheim, Kalifornien (USA), nahe Disneyland, ein Festival für Strategen und Rollenspieler. Im Mittelpunkt stehen natürlich der Online-Rollenspiel-Hit *World of Warcraft* und der neue Actionkracher für Konsolen, *Starcraft: Ghost*. Weltweit gehen 4.400 Tickets zum Preis von je 120 US-Dollar (zuzüglich Gebühren) in den Vorverkauf. Puh! Frage-und-Antwort-Spielchen mit den Entwicklern sowie die weltbesten *Warcraft 3*- und *Starcraft*-Spieler hautnah in einem Profiturnier erleben – darauf dürfen sich die Teilnehmer freuen. Freie Spielstationen zum Rumdaddeln und die Präsentation von *Starcraft: Ghost* runden die Veranstaltung ab. FELIX LOHMEIER

Info: www.blizzcon.de

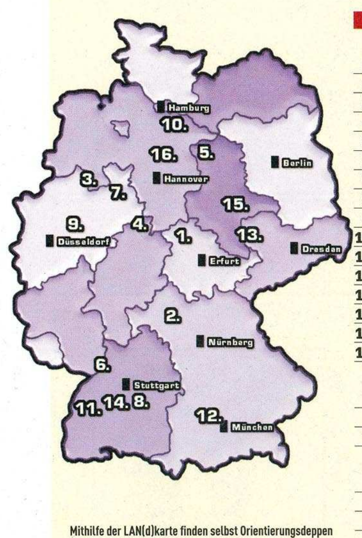


»Nicht nur für den gelben Sack: japanische Milchtüten.«

»Schmerzhaft: Gicht.«

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKER-FETEN



Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten Monate.

	PARTY	DATUM	PLZ/ORT	TEILNEHMER	WWCL	ANM.STATUS	URL
	DEUTSCHLAND						
1	fire.camp - Veni Vidi Vici	26.08.2005	99713 Straußberg	448	✘	■	www.fire-camp.de
2	LAN-Nation v7.0	02.09.2005	96160 Geiselwind	712	✔	■	www.lan-nation.com
3	The Summit V	02.09.2005	49074 Osnabrück	1060	✔	■	www.the-summit.de
4	The X-Treme LAN 9	02.09.2005	34359 Reinhardshagen	300	✘	■	www.thexlan.de
5	SpeicherLAN VI	23.09.2005	29410 Salzwedel	312	✔	■	www.speicherlan.de
6	Gigahertz-LAN XVII	23.09.2005	76694 Forst	408	✘	■	www.gigahertz-lan.de
7	Slaughterhouse #13	30.09.2005	32108 Bad Salzuflen	1440	✔	■	www.mytsh.de
8	LANbada Convention V	01.10.2005	72764 Reutlingen	384	✔	■	www.lanbada.de
9	[.ju:nien] IX	07.10.2005	58093 Hagen	650	✘	■	www.junien.de
10	LAN-Inferno 15	14.10.2005	21357 Bardowick	314	✘	■	www.lan-inferno.com
11	TT-LAN 21	28.10.2005	77652 Offenburg	276	✘	■	www.tt-lan.de
12	FighterNight #7	04.11.2005	81249 München	528	✔	■	www.fighternight.de
13	The BitSUN	11.11.2005	04103 Leipzig	1536	✘	■	www.bitsun-lan.de
14	Dimensions II 05	11.11.2005	72768 Reutlingen	384	✘	■	www.dimensions.de
15	LANnation IX 2005-2	25.11.2005	06846 Dessau	400	✔	■	www.lannation.de
16	Alpha DEKA 2005	02.12.2005	29221 Celle	650	✔	■	www.alpha-lanparty.de
	ÖSTERREICH						
	Life@Night V//e	09.09.2005	2500 Baden	303	✘	■	www.lifeatnight.at
	Days of Thunder 2k5	30.09.2005	4910 Ried im Innkreis	800	✘	■	www.dot-lan.at
	SCHWEIZ						
	Netplex 2	26.08.2005	3550 Langnau	200	✘	■	www.netplex.ch
	1st-Dimension	14.10.2005	9320 Arbon	300	✘	■	www.1st-dimension.ch
	sLANp XII	18.11.2005	8953 Dietikon	400	✔	■	www.slanp.ch
	NetGame Convention	01.12.2005	3600 Thun	800	✘	■	www.netgame.ch

Flotte Mäuschen

Der Mädels-Clan LES SEULES ist schnell mit der Hand und gut auf der Matte.



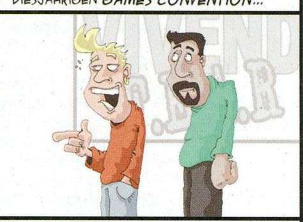
»Damenwal.«

Foto: aBrington AB, www.playus.tv

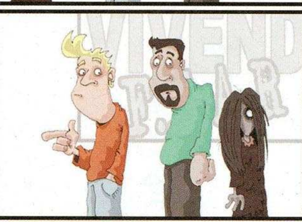
E-Sport | Sie sind sexy und sie spielen *Counter-Strike*. Drei Schwedinnen und zwei Däninnen rocken seit April 2004 als *Les Seules* die Frauenturniere im E-Sport. Klasse! Eine schwedisch-amerikanische Produktionsfirma hat sie unter Vertrag genommen und schickt die feschen Zocker-Mädels auf eine zwölfwöchige Tour durch die USA. Ob die Reality-TV-Show *Play Us* auch hierzulande ins Programm kommt, ist noch nicht klar. Aber die Hoffnung stirbt ja bekanntlich zuletzt. Heiße Promos von den *Counter-Strike*-Miezen gibt es schon im Internet zu sehen. Los, schnell anschauen! FELIX LOHMEIER

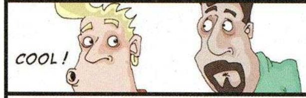
Info: www.playus.tv, www.seules.net











©2005 www.gunjack.de



BESSERWISSER

GIGA-MODERATOR ETIENNE GARDÉ ÜBER DIE CPL-WORLD-TOUR

Revolution abgesagt

Dieses Jahr sollte revolutionär für den weltweiten E-Sport sein. Die „Cyberathlete Professional League", kurz CPL, kündigte für 2005 die so genannte World Tour an. Diese Welt-Tournee orientiert sich am Modus der Formel 1. Ein Spiel, zehn Länder, zehn Turniere. Insgesamt sollten knapp 1.000.000 US-Dollar an die Teilnehmer fließen. Doch jeder weitere Tour-Stopp macht deutlich: Die CPL wollte viel, aber wirklich geschafft hat sie wenig. Ziel war es nämlich nicht nur, die Spieler reich zu machen, sondern E-Sport weltweit ansehnlicher zu vermarkten und aus der Nische der dunklen LAN-Partys und Kellerkinder herauszuholen. Dazu „sicherte" sich die CPL die Unterstützung vom Musiksender MTV, der gewohnt cool über die Shows berichten sollte. Doch weit gefehlt. Beim ersten Halt in der Türkei herrschte angeblich so ein starker Schneesturm, dass das Start-Turnier abgesagt wurde. Insider behaupten, MTV wäre nicht angereist und der Schneesturm war gar nicht so schlimm. Beim zweiten Stopp in Spanien waren noch immer keine MTV-Leute zu sehen. Mittlerweile fragt schon keiner mehr, was aus der Sache geworden ist. Vielleicht auch besser so, denn das World-Tour-Spiel heißt *Painkiller* und hat die wohl kleinste Anhängerschaft von allen E-Sport-Titeln. Deshalb treffen bei jedem Turnier stets dieselben Spieler im Halbfinale aufeinander. Überraschungen quasi ausgeschlossen. Apropos ausgeschlossen: Vermeintliche Zuschauer bekommen auch nicht wirklich was mit, da *Painkiller* keine Möglichkeiten bietet, Runden live im Internet zu verfolgen. Blöd, da die Spiele teilweise in Brasilien oder China stattfinden und auch kaum eine Internetseite gescheit über die Veranstaltungen berichtet. Da das deutsche World-Tour-Turnier auf der Games Convention in Leipzig stattfinden sollte, dort aber keine Plätze mehr frei waren, wurde es nun abgesagt. Dumm gelaufen.

»Schwerer Job: Gebärdensprecher.«

Zuschlag

Summer Update für Guild Wars.



»Ritter Süssmuth hat einen glühenden Verehrer.«

Online-Rollenspiel | Gute Nachrichten für Fans von *Guild Wars.* In einem Gespräch mit Entwickler Jeff Strain von Arenanet erfuhren wir Neues zum Online-Kracher. So machen Sie in wenigen Wochen im *Summer Update* das neue Gebiet Sorrow's Furnace unsicher. Anfang 2006 erscheint die erste kostenpflichtige Erweiterung *Chapter 2.* Da zocken Sie mit neuen Berufen. ANDREAS BERTITS

Info: www.guildwars.com

DOMINA LUDENS

DAS ZOCKERWEIBCHEN

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig steigenden Menge der Zockerweibchen vor.



Name: Angie Schanne

Alter: Gerade erst 30 geworden – und das tut weh!

Beruf: Leitende Angestellte

E-Mail: angieschanne@lycos.de

Homepage: Muss erst noch von den Sklaven gefertigt werden ... Auch das tut weh!

Spiele seit: 1995

Lieblingsgenres: Ego-Shooter, Ego-Shooter und, ach ja, Ego-Shooter mit einer Prise Adventure sowie Rollenspiele (wenn's denn blutig zugeht)

Lieblingsspiele: Far Cry, Doom 3, Medal Of Honor, Max Schmärz I + II, Counter-Strike Source

Statement: „Schießen bis das Blut spritzt!"

Anm. d. Red.: Du stehst auf Schmerzen, hältst Sklaven und magst es blutig? Solltest du jetzt noch an Hälsen saugen, bekommen wir es glatt mit der Angst zu tun.

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns! Einfach Ihre persönlichen Steckbrief-Daten in eine E-Mail tippen, eine **VIRENFREIE** Bilddatei anhängen und ab damit an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.

LIES MICH!

ENDLESS SAGA



»Frauensache: Origasmi.«

Online-Rollenspiel | Und noch mal Webzen. Die südkoreanische Spieleschmiede schöpft aus dem Vollen und entwickelt nicht nur den Mehrspieler-Shooter *Huxley* (siehe Seite 34), sondern werkelt auch an einem Online-Rollenspiel mit dem klangvollen Namen *Endless Saga.* Auch dieser Titel verwendet die *Unreal*-Engine-3 und soll 2007 sowohl für PC als auch Playstation 3 erscheinen. Mehr ist noch nicht bekannt. Allerdings stammt das Bild oben laut Entwickler direkt aus dem Spiel. Alle Achtung! ANDREAS BERTITS

Info: www.webzengames.com

ESL PRO-SERIES MIT BATTLEFIELD 2

E-Sport | Mitte August startete die Königsklasse der Electronic Sport League (ESL) in die siebte Saison. Neu mit dabei: *Battlefield 2.* Das ist für das erst kürzlich veröffentlichte Spiel der Ritterschlag zur E-Sport-Tauglichkeit. Als fünfte Disziplin ergänzt *Battlefield 2* im Modus 8 gegen 8 zukünftig die ESL Pro Series. Fans dürfen auf spannende Wettkämpfe mit professioneller Moderation im Internet und auf den Intel Friday Night Games in verschiedenen deutschen Großstädten hoffen. Wir sind gespannt! FELIX LOHMEIER

Info: www.esl-europe.net/de/bf2/

WWCL-FINALE IM GASOMETER

E-Sport | Die Asus-WWCL trägt im Anschluss an die Leipziger Games Convention das Finale der achten Saison wieder im Gasometer in Oberhausen aus. Insgesamt 250 Profis spielen in acht Disziplinen um Sachpreise im Wert von rund 70.000 Euro. Als Hauptpreis winkt dem besten Fußballer in *Pro Evolution Soccer 4* ein nagelneuer Smart Roadster. Der Eintritt für Zuschauer beträgt 4 Euro. FELIX LOHMEIER

Info: www.wwcl.net

»Neuester Schrei: beleuchteter Maßkrug.«

Foto: PlanetLAN GmbH

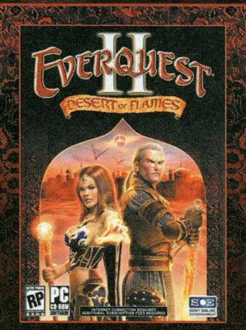
RECHTSSTREIT UM PROFISPIELER

E-Sport | Um den amerikanischen *Warcraft*-Spieler Dennis „Shortround" Chan streiten sich derzeit die Anwälte. Das britische Team 4Kings wollte Shortround verpflichten, aber dann stellte sich heraus, dass er noch einen Vertrag mit Mousesports hat. Dieser läuft noch bis Dezember, aber die Anwälte von 4Kings wollen den Vertrag für ungültig erklären lassen. Beide Parteien stehen aber auch wegen einer gütlichen Einigung und der Zahlung einer Ablösesumme in Kontakt. Na dann. FELIX LOHMEIER

Info: www.mousesports.de



Erringen Sie den Titel des Arena-Champions mit Hilfe einer robusten Kampff ormation und eines Ranglistensystems.





Begegnen Sie verfeindeten Parteien, betreten Sie Gilden-Gewölbe und spielen Sie mit der Levelerweiterung bis Level 60









Be inspired by







Gigabit Network




EVO i-Mod64 Z3701Sli

Thermaltake ARMOR High Tech Tower
komplett beleuchtet mehrere Kathoden und Lüfter
optimales Kühlsystem BTX fähig
550Watt SLI Netzteil 2x Front USB + Audio + Fire Wire
ASUS A8N-SLI Mainboard
AMD ATHLON64 3700+ CPU
Arctic Silencer64 ULTRA Low Noise Kühler
1024MB DDR PC-400 Infineon im Dual Channel
16x48x DVD Rom / 16in1 Card Reader mit SATA
Sony 16x DVD +/- R/RW Brenner Double Layer
200 GB HD 7200U/Min. 8MB Samsung
2x GeForce 6600GT 128MB PCI-E im SLI-Verbund
TV+DVI Out PCI-Express
10/100/1000 Netzwerkchip/ Dolby 7.1 Soundchip
Tastatur & Wheelmaus
Nero 6 OEM Suite/ DVD Codec



1199.-€

Mit Windows XP Home dt. 1299.- €



www.evo24Pc.de

IT´s a Sony

16x DVD+/-R/RW
Laufwerk in schawarz
Double Layer / bulk

59.-€



XEROX XA775i

Brilliantes Bild, super Design
flüssiges Bild bei 3D Shooter!
Eleganter 17" Zocker TFT
mit Glasfront!!
17" Viewable Active Matrix
Kontrast 500 : 1 max
Response Time 16 ms
Helligkeit 260 cd/ m2 max.
3 Jahre Vor Ort Service

249.-€

Echte USB 2.0 zertifizierte USB Sticks

High Speed USB 2.0 Sticks von Connect3D

256MB	19,00 €
512MB	33,00 €
1024MB	59,00 €

350 Watt Midi Design Tower ab 29,00 €

TC-7004	TC-318BS	TC-102S	TC-ALPHA
29.-€	45.-€	39.-€	45.-€



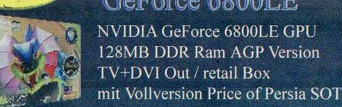

NVIDIA Point of View GeForce 6800LE

139.-€



NVIDIA GeForce 6800LE GPU
128MB DDR Ram AGP Version
TV+DVI Out / retail Box
mit Vollversion Price of Persia SOT

AMD ATHLON64 BOX CPU´s



3 Jahre Garantie auf BOX Produkte

So-754 3400+	175,00 €
So-754 3700+	249,00 €
So-939 3000+	119,00 €

Sonderposten! DVDRW von NEC +/-



ND-2510 8x Double Layer grau	29,00 €
ND-2510 8x Double Layer black	29,00 €
ND-1300 4x Single Layer grau	22,00 €




USB 2.0 externe 3,5" Festplatten

80GB Western Digital 8MB 7200U USB 2.0	74,00 €
120GB Western Digital 8MB 7200U USB 2.0	89,00 €
160GB Western Digital 8MB 7200U USB 2.0	99,00 €
200GB Western Digital 8MB 7200U USB 2.0	109,00 €
250GB Western Digital 8MB 7200U USB 2.0	129,00 €

Bestell Hotline: Endkunden 06251-854890 / Händler 06251/8548920 von 10 - 18 Uhr

LESER BRIEFE

Tanz den Niveau-Limbo!

Lebenshilfe: Wie alberne Sprüche auf dem T-Shirt glücklich machen können.

Ich habe ein neues Hobby. Und zwar durfte ich feststellen, dass man mit albern bedruckten T-Shirts prima Leute verstören kann. Das ist ein lustiger Zeitvertreib, den ich wärmstens empfehle! Auf die Idee hat mich übrigens eine Frau in einer Diskothek gebracht. Sie trug so ein hautenges Teil mit dem Spruch „Ich habe auch Augen, du Arsch!" auf der Front. Ich fand das insofern total zum Totlachen, weil man normalerweise nie dort hingesehen hätte. Wie magisch wurde der Blick von einem anderen Körperteil angezogen, sodass der Schriftzug „Ich habe auch Titten, du Arsch!" auf dem Hosenboden sinnvoller gewesen wäre. Denn das Hinterteil der Dame war wirklich ... also, Entschuldigung, aber man KONNTE selbst als gut erzogener Katholik fast nicht vorbeischauen, schließlich hat der Durchschnittsmensch nun mal ein horizontales Gesichtsfeld von 180 Grad! Doch zurück zum eigentlichen Thema: Bedrucken lasse ich meine Leibchen unkompliziert und schnell bei einem dieser Internet-Versandhäuser. Neulich habe ich ein grünes T-Shirt mit dem gelben Schriftzug „Eigen-Urin-Therapie" im Alltag getestet. Sehr launig! Keiner will einem die Hand schütteln. Mein Kumpel Willi weigert sich, mit mir wegzugehen, wenn ich dieses Kleidungsstück trage. Und als ich dem Tankwart bei BP das Geld für den Sprit geben wollte, schaute er mich an, als hätte ich gerade in den Verkaufsraum gepinkelt. Für Aufregung sorgte ferner ein T-Shirt, von dem ich das gar nicht so erwartet hätte. Da steht vorne „Vorne" und hinten (Überraschung, Überraschung!) „Hinten" drauf. Wenn ich jetzt damit am Ufer der Pegnitz in Nürnberg joggen gehe, verursacht das fast jedes Mal Beinahe-Unfälle. Denn jeder zweite Radfahrer, der mich überholt, dreht sich um, weil er wissen will, was vorne wohl drauf ist. Ich indes grüble, was ich mir noch für T-Shirts machen lassen könnte. „Made in Vagina"? „Ja, mein Frisör ist jetzt tot"? „Wer das liest, ist doof"? Für Tipps von Ihnen wäre ich dankbar. Die Aufdrucke sollten einigermaßen originell sein, denn manche Sprüche sind ja mittlerweile ausgelutschter als Michaela Schaffraths ... äh, abgegriffener als Michaela Schaffraths Brüste. Bei einem Leibchen mit dem Schriftzug „Bier formte diesen wunderschönen Körper" weiß man doch gleich, dass sein Träger ungefähr so witzig ist wie die Beerdigung der eigenen Mutter. In diesem Sinne: Schönes Leben noch!

Ihr Harald Fränkel

Fotos: action press, Roland GerhardtMontage: Carola Giese



Und das geschah vergangenen Monat ...

MHHH, DAS IST JA EIN GEDICHT!

Templersturm
In meinem Kopf in meiner Seele
lebt des Templers Geist
Er durchdringt mich
schemenhaft
und geben mir trotz dessen Kraft
seine Absichten sind klar
Meine Gedanken rein
denn er ist die Hand des Herren
und er wird nicht ruhen bis
alle seinen Geist haben
gehörst du dazu
fühlst du auch des Templers Blut
in deinen Adern dann komm zu uns.

*Ich habe nur eine Frage: Ist dieser Text von mir oder von Schiller? Ha, das findet ihr nie heraus *Harharhar*.*

PHILIP SCHMIDT, PER E-MAIL

Das ist uns scheißegal
du kannst uns mal.

Frage: Von Goethe oder von uns?

HASTE MA' 'NEN JOB?

Ich war jetzt längere Zeit auf der Suche nach einem Ferienjob, u. a. bei Media Markt und Metz. Da meine Suche dann doch erfolgloser war als erhofft, bleibt mir noch eine letzte Möglichkeit, an das Geld für meine Sony PSP zu kommen. Ich würde Sie nicht fragen, wenn ich nicht ein armer Schüler mit 15 ohne Aussicht auf Geld für die PSP wäre. Jetzt zur eigentlichen Frage. Wäre es möglich, mich als Ferienjobber bei Ihnen einzustellen?

Wenn nicht, werde ich die langweilige Fahrt nach England (18 Stunden) mit meiner Klasse nach den Ferien nicht überleben. [...]

LASZLO ENDLER, PER E-MAIL

Um die öde Reise ein wenig lustiger zu gestalten, pack einen Wecker in einen Rucksack, setz dich an exponierter Stelle in den Bus und schau dich ständig auffällig unauffällig um.

VORSICHT BISSIGER REDAKTEUR

MAILEN WIE DIE PROFIS

DEMO VERSION
TEST
test

RENATE MESSNER, PER E-MAIL

E-Mails schicken ist ja nicht schwer. Schreiben schon eher. Aber für eine Frau haben Sie das super hingekriegt!

BETTELBRIEF

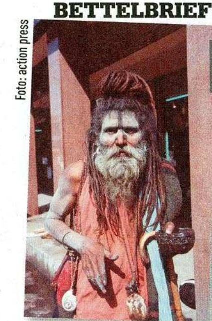


Foto: action press

>>Noch immer fit: Tina Turner.<<

Sehr geehrte Damen und Herren, bitte senden Sie mir kostenlos und unverbindlich ein Probeexemplar Ihres Magazins „PC ACTION". Danach möchte ich über ein Abonnement entscheiden. Mit freundlichen Grüßen

CLAUS L., PER E-MAIL

Bitte schicken Sie uns erst kostenlos und unverbindlich eine Probe Ihres Geldes. Danach möchten wir über den Abonnenten entscheiden.

DINGSBUMS

Also aufgrund meines Berufs bekomme ich durch die Firma alle großen Game-Zeitschriften. Darunter auch „Dingsbums" (Name nicht von der Redaktion, sondern von mir geändert). Ich weiß wirklich nicht, warum diese Zeitschrift als Quasi-Referenz gilt: Da werden Casual-Spielchen auf einer ganzen Seite getestet (bei PC ACTION kommen die mit wenigen Zeilen aus – wenn überhaupt), das Ding liest sich wie eine Gebrauchsanweisung für Kaffeemaschinen ... wenn ich was über Games lesen will, dann weil das Thema Fun macht. Bei „Dingsbums" höre ich ständig nur „Grafikqualität", „Bump-Mapping", „Texturen" und all diese Kacke, die nur pickelgesichtige Brillenschlangen ohne Freundin interessiert. Das Heft versprüht weniger Charme als die 20. Wiederholung des Musikantenstadls. Spiele, die top sind, bekommen hier grottige Bewertungen und andere Games, die irgendeinem dieser „Redakteure" gefällt [...] Awards ohne Ende. Die Wortspiele und Bildunterschriften in „Dingsbums" sind öder als die Sonderangebotsanzeigen in Schweinebauchblättchen. „Dungeons and Downloads" ... hahaha, wie lustig, ein richtiger Schenkelklopfer. „Der moderne Sim fährt mit dem eigenen Auto nach Downtown"? Pulitzerpreisverdächtig! „Ausrufezeichen bedeuten Quests für Sie" ... für welche hirn- und humorlosen Leser wird denn solch ein unsinniger Schwachsinn in ein teures Spielemagazin geschrieben? Die-

PC ACTION BRINGT'S



>>Doppelgänger-Wettbewerb 1937: ein ganz schlechtes Double.<<

GLOZZN OFF, IHR ARSCHGRAMPN!
Diesmal forderte uns ein Leser heraus, der sich „Der Ossi" nennt. Unsere Aufgabe: Ein Video nachspielen. Klingt einfach. Allerdings sollten wir das Ganze in ostdeutschem Dialekt drehen. Was dabei heraus kam ... sehen Sie selbst! Und wie jeden Monat gilt: Sie dürfen uns weiterhin Wetten anbieten. Was glauben Sie, schaffen wir nicht? Schicken Sie Ihre Vorschläge an leserbriefe@pcaction.de Einzige Bedingung: Wir können die Aktion innerhalb unserer normalen Arbeitszeit (zwischen 13 und 14 Uhr) über die Bühne bringen.

AUF DVD
PC-ACTION-TV

REDAKTEURE AM PRANGER

In Ausgabe 9/05 zeigte Lukasz Ciszewski wieder einmal, dass er den IQ eines Stücks Baumrinde besitzt. Auf Seite 99 im Test zu GTA 3 behauptet der obskure Pole, dass man in GTA 2 Mitglieder eines chinesischen Syndikats zu Würsten verarbeite und diese verschachere. In diesem Satz sind gleich zwei Fehler eingebaut, denn die Leutchen, die man verhackstückte, waren keine Asiaten, sondern Passanten, die man mit dem Bus aufsammelte und zur Metzgerei fuhr. Was mich am meisten belustigt, ist die Tatsache, dass es in GTA 2 überhaupt kein chinesisches Syndikat gab. Es existierte lediglich die Yakuza und die ist, wie jeder wissen sollte, nicht chinesisch, sondern japanisch. [...]

ALEXANDER SCHIMANK, NEURUPPIN

„Ach Gott, ob chinesisch oder japanisch, diese Afrikaner sehen doch eh alle gleich aus!", meinte **Lukasz Ciszewski**, als er mit dem Fehler konfrontiert wurde. Ein Grund mehr, ihn brutal zu bestrafen. Wir besuchten mit ihm je einen BMW- und Mercedes-Händler in Nürnberg. Unser Redaktions-Pole weinte bitterlich und bot sogar an, dass er uns seine Freundin verkaufen wolle. Doch wir blieben hart, zurrten die Fußfesseln enger und passten auf, dass er keines der Autos klauen und sie nur anschauen konnte.

UND DIE SIND AUCH DOOF!

REDAKTEUR	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Christian Bigge	Schrieb auf der Titelseite über die *Unreal Tournament 2004*-Modifikation *Air Buccaneers*, dass den Spieler dort „Luftkämpfe mit Zeppelinen" erwarten. Tatsächlich aber geht's um Heißluftballons, wie auf den Seiten 104 und 105 zu erfahren ist. „Heißluftballons hat platzbedingt nicht reingepasst", versuchte sich unser Chef aus der Verantwortung zu faseln. Ganz schwach, finden wir. Denn wie wär's denn mit „Ballons" gewesen? Zur Strafe schicken wir Bigge zur Ausreden-WM 2005 nach Berlin. Er wird sich als Teilnehmer furchtbar blamieren und alle Zuschauer dort und vor den Fernsehschirmen dürfen ihn verspotten.	Dieter Rückoldt, Frank Kaiser
Joachim Hesse	Behauptete auf Seite 61 im Kommentar zu *Gun*, dass das Spiel *Red Dead Revolver* nur für die Xbox erschienen sei. Möööp! Fehler, *Red Dead Revolver* gibt's auch für die Playstation 2. Im selben Kasten vergleicht Hesse *Gun* zudem mit einem Spiel namens Faible. Möööp! Wieder falsch. Gemeint war natürlich *Fable*. Ursprünglich wollten wir Hesse zu einer Nacht mit Ex-Western-Darstellerin Uschi Glas zwingen. Dann aber hatten wir Mitleid. Mit Uschi Glas. Wir entschlossen uns zu einem anderen Denkzettel. Dem aus dem Tierheim geliehenen Dackelweibchen geht es übrigens wieder gut.	Johannes Sartoris, Marco Männicke, Dieter Rückoldt, Patrick Lang, Frank Kaiser, Simon Volz, Michael Ziegler

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

FESSELNDES FÜR DIE FESTPLATTE

Platz	Trend	(Vormonat)	Spiel	Hersteller
1	–	(1)	GTA SAN ANDREAS	Rockstar North
2	Λ	(3)	BATTLEFIELD 2	Dice
3	V	(2)	HALF-LIFE 2	Valve
4	–	(4)	WORLD OF WARCRAFT	Blizzard
5	Λ	(8)	COUNTER-STRIKE SOURCE	Valve
6	V	(5)	FAR CRY	Crytek
7	Λ	(14)	GUILD WARS	NC Soft
8	V	(6)	DOOM 3	id Software
9	V	(7)	STRONGHOLD 2	Firefly Studios
10	V	(9)	BOILING POINT	Deep Shadows
11	V	(10)	BROTHERS IN ARMS	Gearbox
12	Λ	(13)	EARTH 2160	Reality Pump Studios
13	Λ	(NEU)	PRO EVOLUTION SOCCER 4	KCETYO
14	V	(11)	SWAT 4	Irrational Games
15	Λ	(NEU)	JUICED	Juice Games
16	–	(16)	SACRED UNDERWORLD	Ascaron
17	V	(12)	NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2	EA Black Box
18	V	(17)	SPLINTER CELL 3: CHAOS THEORY	Ubisoft Montreal
19	V	(18)	SINGLES 2	Rotobee
20	V	(19)	DIE SIMS 2	EA Games

DU HAST GEWONNEN!

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel?



Frank Hanisch, Bielefeld

erhält ein Spiel

CODENAME: PANZERS PHASE 2
(Test des Monats 9/2005)

Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 14" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 14 Pac-Man) an die 82098 * (aus Deutschland), 9292** (aus der Schweiz) oder 0900 700 800*** (aus Österreich). Oder schicken Sie eine Postkarte mit der Lösung an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth, oder per E-Mail an liebling@pcaction.de. Kennwort: „Die zock' ich am liebsten!" Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

*0,49 EUR/SMS (alle Netze) (inkl. 0,12 EUR/SMS V2-D2 Transportanteil); ** 0,70 sfr/SMS; ***0,50 EUR/SMS

Der Rechtsweg ist ebenso ausgeschlossen wie die Teilnahme von Mitarbeitern der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörigen.

se Typen würden sogar noch einen Porno erklären und sich danach darüber erzürnen, dass die Kameraführung in Filmen wie „Forrest Gump" schon sehr viel besser gelungen ist. [...]

JONAS WAGNER, PER E-MAIL

Tja, die haben wahrscheinlich die Kameraführung in unserem Lieblingsfilm *Analstufe Rot* mit Susan Stahnke noch nicht gesehen!

HERZLICHER DANK

Betreff: scheiß Omegatreiber. Seid ihr schwul oder so? Ich hab mir den kack Omegatreiber draufgemacht, welchen ihr im Hardwareteil der PCA 8/05 vorgestellt habt und jetzt is' alles scheiße, so Bildaufbau und so alles scheiße. Das hat alles in den Wichs geritten, danke auch.

MARCO METZNER, PER E-MAIL

Bitte.

Foto: action press

»Schmerzhaft beim Wasserlassen: Nierensteine.«

LANGES ELEND

Hi, ich fände es echt fett, wenn ihr mal die Redakteure der Gamestar und PC Games und vielleicht sogar Giga zu einem CS-1.6- oder Source-Match herausfordern würdet. Vielleicht könntet ihr sogar 'ne Art Liga der Redaktionen oder so was machen. Dann könntet ihr ma' beweisen, dass PC-ACTION-Redakteure den längsten haben. [...]

MARIUS KOLLECK, PER E-MAIL

Brauchen wir nicht, das gilt bei uns als Einstellungsvoraussetzung. Es ist aber echt lästig, beim Masturbieren den Pornofilm nicht vorspulen zu können, weil man keine Hand frei hat.

ERBRECHEN LOHNT SICH

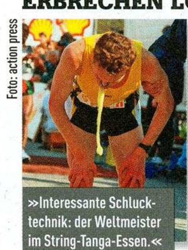


Foto: action press

»Interessante Schlucktechnik: der Weltmeister im String-Tanga-Essen.«

Betreff: Wird euch schwindelig? Heyho PCA-Team, wie wär's, wenn ihr euch mal 30 Minuten in eine Richtung dreht und dabei gleichzeitig in die entgegengesetzte Richtung im Kreis lauft? Ihr könnt den nachfolgenden Effekt auch verstärken, wenn ihr davor eine ganze Dose Frühstücksfleisch [esst] und eine ganze Packung Milch trinkt. [...]

ROMAN MINTCHENKO, PER E-MAIL

Kotzen können wir auch auf 18 Bier und dieses Ritual macht im Gegensatz zu deinem Vorschlag wenigstens Spaß.

HELAU!

Sehr geehrte Damen und Herren, ich bin schockiert über die Bildkommentare in [...] der PC ACTION. Abgesehen von unwitzigen Kommentaren im Bericht über Unreal Tournament 2007 empfinde ich den Kommentar [...] „Karneval im Irak: Die Zuschauer werfen Kamelle" aufgrund der derzeitigen Situation mehr als unangemessen. Menschen, die solche Kommentare von sich geben, sollten sich neben sinnlosen Computerspielen auch mal die Tagesschau ansehen, um nicht völlig abseits des realen Lebens zu sein.

T. NIEMEIER, PER E-MAIL

Wir haben uns die Tagesschau angesehen. Und Sie haben vollkommen Recht. Das war nicht richtig von uns. Entschuldigung! Karneval ist natürlich erst wieder ab 11.11.



Hallo, Sie schrieben in PCA 9/05 auf Seite 103 im Kasten zu Tekken 5, dass die Spielhallenversionen von Tekken 1-3 als Extra auf der DVD zu finden sind. Nun habe ich in jeder Rubrik auf der DVD nachgeschaut, konnte aber nichts von den oben genannten Spielen finden. Könnten Sie mir sagen, ob es sich um einen Tippfehler handelt oder ob der Mann/die Frau verpennt hat, die Daten auf die Scheibe zu packen? [...]

FABIAN KRÜGER, PER E-MAIL

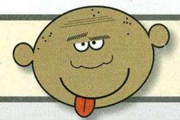
Nein, es ist vielmehr so, dass Gott was verpennt hat. Nämlich, Sie mit Verstand zu segnen. Die Spielhallenversionen *Tekken 1* bis *3* befinden sich natürlich als Extra auf der *Tekken* 5-DVD. Sie können die Suche auf UNSEREM Silberling jetzt einstellen.



Hallo liebes PCA-Team, in Ausgabe 9/2005 habt ihr auf Seite 44 in den Leserbriefen geschrieben, dass euer Verlag in Bayern ansässig ist. Das würdet ihr wohl gerne so haben? *g* Bekanntlich liegt Fürth nicht in Bayern, sondern in Franken! Und die Franken sind keine richtigen Bayern, das sehen wir Bayern so, und sogar viele Franken. Schmückt euch also bitte nicht mit fremden Federn! Die Tatsache, dass eure Regierungsbezirke faktisch zum Bundesland Bayern gehören, ändert daran nix. Ihr seid ein nerviges Anhängsel, das immer quengelt. ;) Alles nördlich vom Weißwurstäquator ist unbayrisch, und der Äquator ist die Donau! Also esst eure „Wäggla" und behauptet nicht, dass ihr Bayern seid.

ANNA BREITENBACHER, PER E-MAIL

Wir finden es toll, dass sich seit Merkels Kanzlerkandidatur immer mehr Frauen emanzipieren und glauben, beim Thema Politik mitreden zu können. Niedlich! So, und jetzt darfst du uns ein Bier holen, Anna.



AUSLÄNDER RAUS!*

* Es ist doch so schönes Wetter!

Ich muss sagen, ich mag/mochte euren Wanna-be-Türken bis jetzt, aber was er sich in der Ausgabe 9/2005 zum Test von Falcon 4.0: Allied Force im Fazit-Kasten geleistet hat, ist schon nicht mehr lustig. [„Als echter Moslem sollte man sowieso wissen, wie man ein Flugzeug fliegt"] [...] Gerade durch solche Sachen werden die Vorurteile gegen Moslems nur bestätigt. Also ich bin zwar kein Moslem, aber dennoch finde ich es unter aller Sau, wenn er so was schreibt. Wäre die Zeit nicht so von Terrorismus geprägt, hätte ich noch drüber gelacht (okay, ein wenig hab ich auch gelacht), aber es ist nicht lustig! Trotzdem mag ich euch und behalte mein Abo.

STEFAN NELS, SANKT AUGUSTIN

Weil Iscitürk oft in seine Heimat reist, würde ihm ein Flugschein auf Dauer Zeit und Geld sparen. Um ein solcher Gutmensch wie du zu werden, möchte er beides in gute Taten investieren. Elternlose Kinder betreuen, Patenschaften für den Regenwald übernehmen, verwaiste Hundewelpen säugen, Karl Moik töten ... und so weiter. DESHALB sollte man als Moslem wissen, wie man ein Flugzeug fliegt. Dass du den Spruch anders interpretierst, hat Ahmet nicht verdient!

Ich wollte mich über die Witze des Tages, die Sie auf Ihrer Internetseite abdrucken, beschweren. Wenn eine „seriöse" Zeitschrift solche geschmacklosen Witze abdruckt, finde ich das unpassend. Wieso macht sich eine Zeitschrift über andere Völker lustig? Bitte um Antwort oder Rechtfertigung.

TOMMY.WIN, PER E-MAIL

Da die Witze, wie von Ihnen angemerkt, im Internet abGEDRUCKT sind, könnten Sie die störenden Passagen am Monitor ja mit Edding übermalen.

Hallo. Ich bin der Marc. Klingt komisch, is' aber so! Der Marc ist PC-ACTION-Leser. Er findet es immer ganz toll, wenn der große, böse Türke Witze über Ausländer reißt, weil der große, böse Türke ja selbst einer ist. [...]

MARC PFAFFINGER, PER E-MAIL

Endlich kapiert das mal einer! Die anderen haben sich wohl den Namen IsciTÜRK nie genau angesehen. Denn darin haben wir einen Hinweis auf Ahmets Nationalität versteckt. Schwer zu entdecken, aber hilfreich für ein besseres Humorverständnis!

HAARIGE ANGELEGENHEIT



Foto: action press

»Unästhetisch: Haare auf dem Rücken.«

[...] Ahmet hat ja so viele Brusthaare, dass jeder Braun- bzw. Schwarzbär neidisch werden könnte. Hat er auch Haare auf dem Rücken? Nein, Quatsch. Das will ich gar nicht wissen. Aber hat Ahmet nicht mal daran gedacht, sich den Brust-/Bauch-/Intimbereich zu rasieren? Also ich habe damit nur positive Erfahrungen gemacht. Auch beim Sex – mit Frauen. [...]

STAVROS PANAGIOTOU, PER E-MAIL

Danke, dein Intimbereich hat uns schon immer mal nicht interessiert! Und nein, wir wollen auch nichts über die wechselnden Aggregatszustände deines Stuhlgangs erfahren.

HER MIT HER DAMIT!

Tach, ihr Nasen, seit ein paar Ausgaben vermisse ich die putzige Rubrik „Her damit!". Was ist mit ihr geschehen? Kriegt ihr kein Merchandise-Gelumpe mehr, weil die Spielehersteller euch hassen? Oder vertickt ihr das Zeug mittlerweile selbst in irgendwelchen Online-Auktionshäusern? Oder gibt es einen anderen Grund? Diese Rubrik hat mich immer mit allerlei lustigen Goodies versorgt (habe Dank meines „ausgeprägten Humors" nämlich schon einen Ubisoft-Kulturbeutel, eine Obergenial-Trophäe, ein Emergency-Feuerwehrauto, einen Age-of-Wonders-Soundtrack, ein Black-Hawk-Down-T-Shirt und eine Age-of-Mythology-Zeus-Statue gewonnen! [...]

CHRISTOPHER SCHECH, WÖRRSTADT

Ein Gewinnspiel, bei dem immer nur ein Leser mitmacht, erschien uns eines Tages sinnlos.

WOLLT IHR DIE TOTALE UMSETZUNG?

[...] Noch ein Wort zu euren Texte im Allgemeinen. Als ich im Spielerforum „totale Umsetzung" gelesen habe, habe ich mich fast an meinem kühlen Bierchen verschluckt. Was soll denn DAS sein? Eine Konsolenumsetzung? Wohl kaum, oder? Mir ist schon klar, dass der Ossi statt Englisch sicher Russisch und Polnisch in der Schule gelernt und vielleicht Schwierigkeiten mit der englischen Sprache hat ;-), aber ich bin Zocker, verdammt! Und ich kann auch Englisch! Falls ihr bei dem Mod „Total Conversion" gemeint habt, wovon ich mal ausgehe, warum schreibt ihr das dann nicht hin? Hört doch bitte endlich auf, krampfhaft jedes englische Wort [...] eindeutschen zu wollen. [...]

DIETER RÜCKOLDT, PER E-MAIL

Glückwunsch, Dieter, du hast den Gag gefunden, über den wir am längsten gebrütet haben. Diesen Monat ist übrigens irgendwo im Heft der Begriff „Fenster XP" versteckt.



Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!*
Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache. Los jetzt! Ab die Post!

An **LESERBRIEFE@PCACTION.DE** oder

COMPUTEC MEDIA AG
REDAKTION PC ACTION/LESERBRIEFE
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (089/20959125; computec@csj.de).

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/8882-882; bgenser@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD oder CD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe Service-Seite 168 und DVD-Papphülle).

... eines Ihrer Spiele nicht will, wie Sie wollen, DENN: Dafür bieten wir Ihnen die Service-Seiten 168/169 mit Hersteller-Hotlines.



Sony hat einen Kleinen!

Handheld-Spiele sind nichts für Sie, weil Ihnen beim Anblick der Klötzchen-Grafik das Frühstück wieder hochkommt? Dann kennen Sie Sonys PLAYSTATION PORTABLE noch nicht. Das Teil rockt ab September auch Deutschland.

»Bei der angekündigten rosa PSP wird bei der Taste „Home" das „e" gegen ein „o" getauscht.«

Jahrelang dominierte Nintendo den Markt für Handheld-Konsolen. Zwar versuchten immer wieder Konkurrenten wie Sega oder Atari mitzumischen, aber denen ging relativ schnell die Luft aus. Jetzt steht ein Herausforderer im Ring, der das Zeug hat, dem Mario-Imperium die Stirn zu bieten: Sonys Playstation Portable – kurz: PSP. In Japan und den USA ist das kleine Schwarze schon seit Monaten ein Renner, bei uns steht die PSP ab 1. September in den Regalen. Da ist es definitiv an der Zeit, das Ding mal ausführlich vorzustellen.

PS2 FÜR UNTERWEGS?

Sonys PSP ist die leistungsfähigste mobile Spielekonsole, die es bislang gab. Daran gibt es nichts zu rütteln und auch in Sachen Leistungsumfang ist das Teil ungeschlagen. Die PSP fungiert zum Beispiel, neben ihrer Spiele-Funktionalität, als mobiles Media-Center. Die Abspielfunktion für Fotos, Filme und Musik ist integriert. Medien-Inhalte laden Sie über den USB-Anschluss auf das Gerät beziehungsweise den Memorystick. Spielfilme sind darüber hinaus als UMDs (Universal Media Disc) erhältlich. Auch die Spiele kommen auf UMDs mit 1,8 Gigabyte Fassungsvermögen daher. Dabei handelt es sich um eine Art Mini-DVD, die in einer Plastik-Ummantelung steckt. In Sachen Spiele-Grafik-Power liegt die PSP zwischen PSone und Playstation 2, wobei bereits die ersten PSP-Spiele so ziemlich jeden PSone-Titel alt aussehen lassen. Da geht also garantiert noch was. Richtig cool: Für einige Spiele, zum Beispiel *Wipeout Pure*, sind bereits Gratis-Downloads erhältlich. So laden Sie sich direkt im Spielmenü neue Strecken und Fahrzeuge herunter, womit gleich noch die Frage geklärt ist, ob die WLAN-Funktion nur für Mehrspieler-Duelle genutzt wird. Weitere technische Details finden Sie in der Tabelle (rechts). Kommen wir zu der wichtigsten Komponente einer Handheld-Konsole, dem Bildschirm. Das 4,3-Zoll-Widescreen-TFT-Display der PSP ist schön groß, liefert gestochen scharfe Bilder und in puncto Helligkeit gibt es auch nichts zu meckern. Entgegen vieler PR-Sprüche sieht man bei starker Sonneneinstrahlung trotzdem herzlich wenig. Ein generelles Problem von Spiele-Handhelds, denn bei Game Boy Advance, Gizmondo, N-Gage oder Nintendo DS ist es nicht anders.

Voller Elan, dank WLAN!

»Sie: „Ich trage Elton Johns Leggings." Er: „Und ich habe genauso viele Finger wie du!" «

WLAN ist die Zukunft – zumindest, was mobile Geräte betrifft. Sonys Playstation Portable hat in Sachen Wireless LAN auch so einiges zu bieten. Wichtigstes Anwendungsgebiet sind sicherlich kabellose Mehrspieler-Duelle. Wer schon mal mit Freunden auf der Wiese lag, um sich in der freien Natur ein zünftiges *Ridge Racer*-Duell zu liefern, will nie mehr darauf verzichten. Auch in Gebäuden funzt das Ganze problemlos. Krass: Selbst beim Extrem-Versuch, in dem die Zocker auf drei Stockwerke verteilt saßen, gab es keinerlei Schwierigkeiten. Daddeln ist aber nicht alles. An öffentlichen WLAN-Hotspots oder zu Hause via WLAN-Router aktualisieren Sie die Firmware, ziehen neue Levels für Ihr Lieblingsspiel oder surfen mit dem integrierten Web-Browser (ab Firmware 2.0) im Internet. Für die Zukunft sind herunterladbare Inhalte wie Trailer, Musik und Kurzfilme geplant, die Sie per WLAN auf die PSP übertragen. Da fragen wir uns wirklich, wie wir bisher ohne so etwas leben konnten.

SONY

POWER

HOLD

SELECT START

HOME

SUCHST DU ANSCHLUSS?

Ach ja, im Internet zu surfen, ist dank Web-Browser und WLAN-Schnittstelle möglich – allerdings erst ab Firmware-Version 2.0. Sony liefert die europäischen Geräte höchstwahrscheinlich direkt mit dieser PSP-Betriebssoftware aus. Falls nicht, ist das kein Beinbruch, denn das Aktualisieren per WLAN oder USB ist ein Klacks. Wo wir bei den Schnittstellen sind: Die PSP verfügt über einen Memorystick-Steckplatz. So speichern Sie Spielstände, Videos, Bilder und Musik. Mittlerweile existiert sogar eine richtige Szene für hausgemachte Spiele, Newsreader und andere Werkzeuge. Software, um die gängigen Videoformate für die PSP zu konvertieren, gibt es ebenfalls zuhauf. Die PSP ist also nicht nur Spielekonsole, sondern auch Flimmerkiste und eine echte Alternative zum MP3-Player. Die eingebauten Boxen sind für Musik-Fans allerdings nicht gerade der Hit. Während man beim Zocken den bassarmen Scheppersound noch ertragen kann, klinkt man spätestens zum MP3-Genuss die Kopfhörer ein. Bei den mitgelieferten Ohrstöpseln ist übrigens eine praktische Kabelfernbedienung integriert.

EDEL UND STARK

Weitere Pluspunkt sind Design und Verarbeitung des Geräts. Die PSP scheint uns förmlich zuzurufen: „Ich bin kein Kinderspielzeug!" Die Anordnung der Steuerelemente erinnert dabei nicht nur entfernt an das bekannte Playstation-Design. Sogar ein kleiner Analog-Stick findet auf dem Ding Platz. Um all die technischen Spielereien unterzubringen, sparte man aber ein wenig bei der Akkugröße. Nach rund vier Stunden Dauerzocken ist Feierabend. Da ist die Anschaffung eines Ersatz-Akkus unvermeidlich.

Was is'n da drin?

Sonys kleines Wunderding ist voll mit technischem Gekröse, das uns irgendwie scharf macht.



Lieferumfang:

Das PSP Value Pack für etwa 250 Euro enthält: PSP-Konsole, Kopfhörer mit Fernbedienung, Tasche, Trageschlaufe, Netzteil, Akku, Demo-Disc, Reinigungstuch, Memory Stick Pro Duo 32 MB

Leistungsdaten:

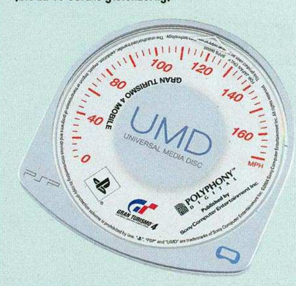
Farbe:	Schwarz (weitere in Planung)
Maße:	ca. 17x2,3x7,4 cm
Gewicht:	ca. 280 Gramm (inklusive Akku)
CPU:	PSP CPU (1 - 333 MHz)
Arbeitspeicher:	32 MByte
Videospeicher:	4 MByte
Display:	4,3 Zoll, 16:9 Widescreen TFT LCD, 480x272 Pixel (16 Millionen Farben), max. 200 cd/m² (mit Helligkeitskontrolle)
Sound:	Stereo-Lautsprecher integriert
Laufwerke:	UMD, Memory Stick Pro Duo™

Schnittstellen und Anschlüsse:

IEEE 802.11b (Wi-Fi), USB 2.0 (mini-B), IrDA (Infrarot), IR Remote (SIRCS), Memory Stick Pro Duo™ Slot, DC IN 5V (Netzanschluss), Headset-Anschluss, Lithium-Ionen-Akku

Wireless LAN:

Infrastructure-Modus, Ad-hoc-Modus (bis zu 16 Geräte gleichzeitig)



UMD-Spezifikationen:

Maße:	6,5x6,4x0,42 cm
Gewicht:	ca. 10 Gramm
Disc-Durchmesser:	6 cm
Fassungsvermögen:	1,8 GByte (einseitig, Dual Layer)
Laser:	660 nm (roter Laser)
Entschlüsselung:	AES 128 Bit
Formate:	PSP-Spiele, UMD Audio (codec ATRAC3plusTM), PCM, (MPEG4 AVC), UMD Video (codec MPEG4 AVC, ATRAC3plusTM, Caption PNG

Startschuss!

Ab dem 1. September sind europäische Händlerregale mit PSP-Konsolen, -Spielen, -Filmen, -Zubehör gefüllt. Eine kleine Zusammenfassung erhältlicher Produkte.

Die Spiele:

- Ape Academy (Sony), ca. € 49,-
- Archer McLean's Mercury (Atari), ca. € 44,-
- Colin McRae Rally 2005 plus (Codemasters), ca. € 49,-
- Darkstalkers Chronicle (Capcom), ca. € 39,-
- DTM Race Driver 2 (Codemasters), ca. € 49,-
- Dynasty Warriors PSP (Koei), ca. € 44,-
- Everybody's Golf (Sony), ca. € 49,-
- F1 World Grand Prix (Sony), ca. € 49,-
- Fired Up (Sony), ca. € 49,-
- Lumines (Ubisoft), ca. € 49,-
- Medievil Resurrection (Sony), ca. € 49,-
- Metal Gear Acid (Konami), ca. € 49,-
- Midnight Club 3: DUB Edition (Take 2), ca. € 49,-
- MX vs ATV Unleashed (THQ), ca. € 44,-
- NBA Street Showdown (EA), ca. € 44,-
- Need for Speed Underground Rivals (EA), ca. € 44,-
- Ridge Racers (Sony), ca. € 49,-
- Smart Bomb (Eidos), ca. € 44,-
- Spider-Man 2 (Activision), ca. € 54,-
- Virtua Tennis: World Tour (Sega), ca. € 49,-
- Wipeout Pure (Sony), ca. € 49,-
- World Snooker Challenge 2005 (Sega), ca. € 40,-
- World Tour Soccer (Sony), ca. € 49,-

Offizielles PSP-Zubehör:

- Akku, ca. € 39,-
- Akku-Ladegerät, ca. € 29,-
- Kfz-Ladegerät, ca. € 29,-
- Netzteil, ca. € 39,-
- Zubehörtasche (weiß oder schwarz) ca. € 14,-

UMD-Filme (je ca. € 19,-):

- 8 Mile
- 30 über Nacht
- Alien
- Alien vs. Predator
- Anacondas – Die Jagd nach der Blut-Orchidee
- Bad Boys
- Die Bourne Verschwörung
- Die Mumie kehrt zurück
- Drei Engel für Charlie
- Es war einmal in Mexiko
- Ghostbusters
- Hellboy
- Hitch – Der Date Doktor
- Hollow Man
- I, Robot
- Ritter aus Leidenschaft
- Spider-Man 2
- Steamboy
- Street Style
- S.W.A.T. – Die Spezialeinheit
- Van Helsing
- Voll auf die Nüsse – Dodgeball
- XXX – Triple X
- XXX: The Next Level



Virtua Tennis: World Tour – »Finale: WM im Spiegeleier-Fangen.«

Medievil Resurrection – »Du darfst doch gar nicht rumstehen. Du bist schließlich ein Geh-Rippe.«

Wipeout Pure – »Der Nachfolger von Tron: Tronfolger.«

Ridge Racers – »Hat nichts mit schlechten Bands zu tun: Blur-Effekt.«

LASST DIE SPIELE BEGINNEN!
Eine alte Binsenweisheit besagt: Ohne anständige Software bringt die geilste Hardware nichts. PSP-Besitzer brauchen sich um astreinen Spiele-Nachschub aber nicht zu sorgen. So ziemlich jeder Hersteller, der für Playstation 2 kreiert, sitzt auch im PSP-Entwickler-Boot. EA hat in den USA einige der zugkräftigsten Lizenzen wie *Need for Speed Underground* oder *FIFA* veröffentlicht und *Battlefield 2: Modern Combat* angekündigt. Activision bringt unter anderem *Star Wars: Battlefront* und *Tony Hawk's Pro Skater*. Rockstar liefert neben *Midnight Club 3* einen neuen *Grand Theft Auto*-Ableger und Hits wie *Metal Gear Solid, Wipeout* oder *Gran Turismo* finden ebenfalls für PSP eine Fortsetzung. Einige Spiele erlauben sogar den Datenaustausch mit ihren Playstation-2-Pendants. So schalten Sie besondere Boni frei oder übertragen Charakter-Daten. Ausgefallene Spielkonzepte wie Ubisofts *Lumines* finden sich aber in der PSP-Software-Bibliothek bislang noch selten. Stattdessen bekommen PSP-Besitzer hauptsächlich die Umsetzungen bekannter Titel und Spiele-Serien geboten. Ein großer Unterschied zum Nintendo DS, der aufgrund der Touchscreen-Technologie in Sachen Spieldesign neue Wege beschreitet. Die große Preisfrage lautet nun: Ist Sonys PSP besser als der Nintendo DS? Klare Antwort: Jein. Der DS ist auf ein jüngeres Publikum und Freunde exotischer Spielideen zugeschnitten. Auf Multimedia-Fähigkeiten hat Nintendo verzichtet. Wer möglichst detailgetreue Umsetzungen erfolgreicher Titel wünscht und zudem auf edles Design und Multifunktionalität Wert legt, greift zur PSP. Wir Verrückten brauchen selbstverständlich beide Teile ... AHMET ISCITÜRK

Unsere Besten!

Klar, es gibt jede Menge gute Spiele für das Teil. Aber auf diese drei freuen wir uns ganz besonders!

GTA: Liberty City Stories



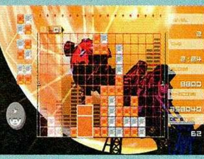
Diesmal schlüpfen Sie in die Rolle von Toni Cipriani. Das Ganze spielt einige Jahre vor *GTA 3* und Liberty City fungiert erneut als Spielplatz. Allerdings wurde die Stadt um einige Viertel erweitert. Story und Missionen sind ebenfalls neu. Cool: Sie dürfen eigene MP3s vom Memorystick abspielen. Schlecht: Es gibt keine Fluggeräte! Das ist gemein.

Pro Evolution Soccer 5



Ja, EAs *FIFA*-Reihe ist super. Aber es ist einfach so, dass Konamis *Pro Evolution Soccer*-Reihe noch eine Ecke besser ist. 57 Nationalmannschaften und 136 Club-Teams treten in sechs Ligen und vielen Cups gegeneinander an. Dass Mehrspieler-Partien per WLAN möglich sind, freut uns umso mehr. Ein Datenaustausch mit der Playstation-2-Fassung ist vorgesehen.

Lumines



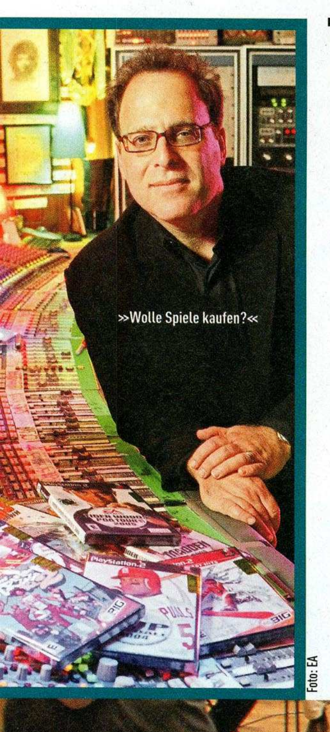
In diesem Puzzle-Titel gilt es, farbige Blöcke zu quadratischen Vierer-Gruppen zu vereinen. Das Besondere an *Lumines* ist aber die Präsentation. Jeder Level hat ein eigenes optisches und musikalisches Thema. Dabei reagiert der dynamische Soundtrack auf die Eingaben des Spielers. *Lumines* versetzt die Spieler in kurzer Zeit in einen echten Rauschzustand. Geil!



»Hat den Soundtrack für *World of Warcraft* eingespielt: Ork-Ester.«

Ohrentief rein

Die MUSIK IN SPIELEN gewinnt an Gewicht: Bands wie Mando Diao, Green Day oder Avenged Sevenfold treten inzwischen statt im Madison Square Garden lieber in PC-Spielen auf. Warum? PC ACTION war beim Soundcheck.



»Wolle Spiele kaufen?«

Foto: EA

Wenn die Bühnenlichter für die schwedische Rockband Mando Diao ausgehen, verwandelt sich der Tourbus des Quintetts in eine Spielhölle: Während sich Sänger und Gitarrist Gustav Norén (Fotos rechts, Mitte, vorn, mit Keyboarder Mats Björke) gern mit *FIFA Soccer* vergnügt, greift der Rest der Band bei *NHL 2006* ein – sogar an Turnieren nehmen, die Eishockey-Fans teil. Die fünf Skandinavier sind nicht nur Spielefans, sondern betrachten sich seit kürzester Zeit als wahre Glückskinder.

MANDO DIAO AUF DEM GLATTEIS

In *NHL 2006*, das im September erscheint, ist nämlich erstmals ein Stück der Jungs als Soundtrack vertreten. „Dass unsere Musik in einem Spiel von Electronic Arts aufgenommen wurde, ist definitiv das Größte, was uns bisher passiert ist", erklärt Gustav Norén, obwohl die Band von ihrem Album *Hurricane Bar* allein in Deutschland bereits 70.000 Exemplare verkauft hat. „Ein Spieler nimmt einen Song nämlich völlig anders und intensiver wahr als ein Radiohörer oder Konzertbesucher. Dadurch, dass er dabei spielt und die Nummer wieder und wieder hört, benötigen wir gar nicht diesen Ohrwurm-Charakter, sondern können experimentieren." Dass die Zeiten längst vorbei sind, in denen Programmierer einen kompletten Spiel-Soundtrack per Bontempi-Orgel intonierten, haben die Verleger mehrheitlich begriffen. Nicht umsonst wurde Rockstar Games nicht nur mit einer offenen Spielewelt in *GTA Vice City* berühmt, sondern auch durch den Soundtrack. Hinter den Kulissen von Rockstar Games ziehen nämlich mit Sam Houser und Terry Donovan ehemalige Größen der BMG die Fäden; Rockstars' International President Heinz Henn, ebenfalls ein Ex-BMG- und EMI-Manager, wirkt nun sogar als Bohlen-Gegenspieler in der Jury von *Deutschland sucht den Superstar* auf RTL mit. Bei Electronic Arts hat die Zusammenstellung von Soundtracks bereits Methode: Vor zwei Jahren gründete das Unternehmen das Musiklabel EA Trax, das gezielt junge Bands für Spiele-Soundtracks gewinnen will. Chef von EA Trax ist Steve Schnur (Foto links), ebenfalls ein Veteran im Musikgeschäft. Dabei zählt Schnur nicht auf bekannte Stars, sondern sieht Soundtracks sozusagen als akustische Entdeckungsreise für Zocker. „Wenn man Spiele spielt, dann könnte man ja nebenbei auch genauso Radio

> **„EIN SPIELER NIMMT MUSIK INTENSIVER WAHR ALS EIN RADIOHÖRER."** Gustav Norén, Mando Diao



Besetzungscouch

Etliche Bands, denen Groupies heute Unterwäsche auf die Bühne werfen, haben EA zu danken.

GREEN DAY



Foto: Warner

Punk's not dead: Mitten in einer Popularitätskrise Ende 2004 steuerten Green Day einen Song für *Madden NFL* bei. Nun toben die Fans wieder, wenn die US-Band auftritt, das Album *American Idiot* verkauft sich geradezu idiotisch gut.



»Neuauflage: Der Herr der Ohrringe.«

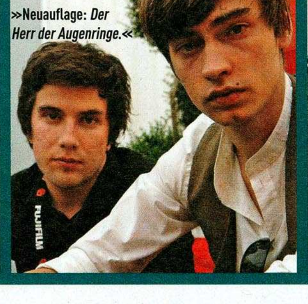


Foto: Holowaty (3)

»Neuauflage: *Der Herr der Augenringe.*«



»Neuauflage: *Der Herr der Cockringe* (Cockring nicht im Bild).«

hören", erklärt Schnur. „Wir bauen unseren Musiksender gleich mit ein und versorgen den Spieler mit Stücken, die man in den nächsten fünf bis sieben Monaten nicht im Radio hören würde. Die Leute wollen immer gern das Neueste entdecken und wir geben ihnen dazu die Chance."

SPIELEND AN DIE CHARTSPITZE

Die interaktive Besetzungscouch hat dabei heuer bekannten Namen einst zu ersten Hits verholfen – so mischen EA-Trax-Bands wie Wir sind Helden, Good Charlotte und Green Day heute oben in den Charts mit. Für Jerry Horton (Foto oben), Gitarrist bei Papa Roach, war eine EA-Kooperation der Anstoß dafür, mehr im Bereich Spiele-Soundtrack zu unternehmen. „Wir produzieren derzeit einen. Natürlich geht man dabei anders an eine Komposition heran. Ein Song für ein Album ist so etwas wie ein Erfahrungsbericht aus dem eigenen Leben. Für ein Spiel muss man die Atmosphäre und den Inhalt berücksichtigen und die Musik darauf abstimmen." Rob Garza (Foto oben rechts) von Thievery Corporation sieht in PCs neue kreative Möglichkeiten: „Für uns sind Computer nicht nur als Plattform zur Verbreitung unserer Musik wichtig, sondern auch, weil neue Technologien automatisch einen größeren kreativen Spielraum gewähren."

BANDS, DIE ES GAR NICHT GIBT

Steve Schnur sinnt bereits darüber nach, wie man virtuelle Bands im Stil der Gorillaz (Hit: *Clint Eastwood*) in Spiele einbinden könnte. „Ich hätte nichts dagegen, derjenige zu sein, der das bei EA verwirklicht. Und dass wir in der Lage sind, Stars zu machen, haben wir ja kürzlich mit Avenged Sevenfold bewiesen. Bevor die Band von uns entdeckt wurde, haben sie vor drei Leuten gespielt. Jetzt gehören bereits Hunderttausende zu ihrem Publikum." CHRISTOPH HOLOWATY

WIR SIND HELDEN



Foto: Universal

Bevor die Nummer „Guten Tag" in *FIFA 2004* auftauchte, sprach sich die Gruppe Wir sind Helden mit ihrem Bandnamen allein Mut zu. Heute lebt das Berliner Quartett mit 500.000 verkauften Alben ziemlich gut in den Tag hinein.

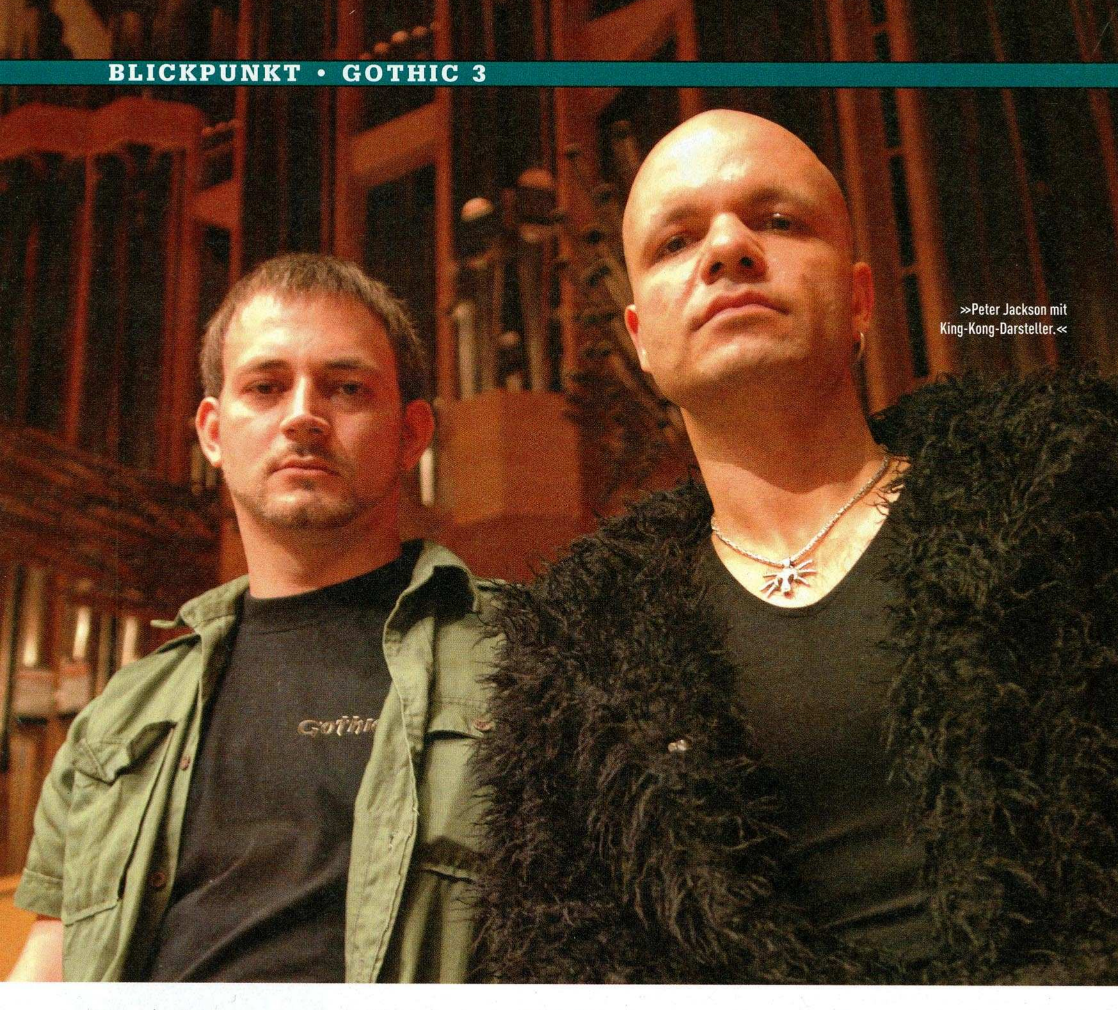
Avenged Sevenfold



Foto: Warner

Bereits im Jahr 2003 griff EA Trax zu Avenged Sevenfold und nagelte ihr „Chapter Four" bei *Madden NFL* mit rein. Die Garagenband aus Kalifornien bekam daraufhin einen netten Plattenvertrag beim Megakonzern Warner. Kürzlich erschien das Album *City of Evil*.





»Peter Jackson mit King-Kong-Darsteller.«

Gebrüder Blattschuss

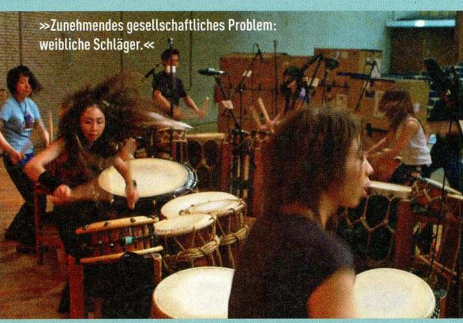
Kreuzberger Nächte sind lang, das Warten auf GOTHIC 3 dauert länger. Dafür entführe uns Piranha Bytes' Horst Dworczak (links) und Björn Pankratz (rechts) in tiefste, geheimnisvolle Wälder, wie sie im Interview verrieten.

Multipler Ohrgasmus

Piranha-Bytes-Klangkünstler Kai Rosenkranz darf bei *Gothic 3* kräftig herumspielen: Der Soundtrack zum Fantasy-Epos ist einer der aufwendigsten überhaupt.

Kai Rosenkranz ist glücklich: Der Hauskomponist von Piranha Bytes, der bereits für die ersten beiden *Gothic*-Spiele die Musik schrieb, darf beim dritten Teil für den Soundtrack absolute Top-Musiker antreten lassen, anstatt selbst zum Synthesizer greifen zu müssen. Als Orchester hat Rosenkranz die für einen Grammy nominierten Bochumer Symphoniker (Foto unten) unter der Fuchtel, die Klänge mit Gänsehaut-Qualität einspielen. Damit die orchestrale Soundkulisse nicht zum bloßen Hintergrundgedudel mutiert, hat Rosenkranz ein dynamisches Konzept entwickelt, bei dem sich die Musik jeweils den Handlungen des Spielers anpasst. Die Musikstücke werden dabei schon bei der Aufnahme in kürzere Partien unterteilt, in der Postproduktion dann mit Steuerdaten für das interaktive Musiksystem ausgestattet. Diese Metadateien sollen für eine nahtlose Aneinanderreihung der Fragmente sorgen, damit sich das Endergebnis wieder wie ein zusammenhängender Soundtrack anhört. Neben den Bochumer Symphonikern mischt auch die japanische Taikoband (Taiko = traditionelle japanische Trommeln) Gocoo (Foto unten) mit: Die vierzehn Schlagwerker, die auch die Kampfszenen in den letzten beiden *Matrix*-Kinofilmen untermalten, spielten im letzten Jahr Percussion-Klänge der Ork-Stämme ein. Auch Himmlisches gibt es in *Gothic 3*. Für göttliches Flair sorgt *Starlight Express*-Dirigent Bastian von der Linde, der mit seinem SAM-Gospel-Choir erbauliche Choräle beisteuert. Besonders bizarre Orte im Spiel verlangen jedoch auch abgefahrene Instrumente. Die Musiker Marc Iwaszkiewicz und Borislav Slavov können mit Absonderlichem umgehen und nehmen im September mit Didgeridoo, Bawu, Ud, Saz, Tamboura, Mandoline und indischer Satur Ethnoklänge für *Gothic 3* auf. Einen Star mit Wer-ist-das-denn-Qualität konnte Piranha Bytes mit Lisbeth Scott gewinnen. Die Frau, die namentlich kaum einer kennt, hat doch fast jeder schon gehört: Ihre Singstimme erklang unter anderem in *Shrek*, *The Sixth Sense*, *Sleepy Hollow* oder *Die Passion Christi*.


»Ausverkauft: Konzert für Unsichtbare.«


»Zunehmendes gesellschaftliches Problem: weibliche Schläger.«

Chef-Designer Horst Dworczak und Spiel-Designer Björn Pankratz von Piranha Bytes sind die führenden Köpfe hinter *Gothic 3*. Die beiden fürchten weder Tod noch Teufel und schon gar nicht Bethesdas *Oblivion*. Warum dem so ist, verrieten uns die beiden Rollenspiel-Gurus im Gespräch.

PC ACTION: Auf der E3 habt ihr *Gothic 3* erstmals dem Fachpublikum vorgestellt und ihr habt auch die Konkurrenz gesehen, wie zum Beispiel *Oblivion*. Wie stark ist das Spiel von Bethesda im Vergleich zu *Gothic 3*?

BJÖRN PANKRATZ: Ich glaube, dass *Oblivion* nicht sehr viel weiter ist, nach dem, was gezeigt wurde und wenn man weiß, was Bethesda vorhat. Weil wir ein deutsches Produkt machen, haben wir aus Vermarktungssicht einerseits hier den Heimvorteil, aber international einen Nachteil, da wir einfach weniger bekannt sind. Das hat natürlich Gründe, da wir später auf den US-Markt gekommen sind und man uns vielleicht auch etwas als Garagenfirma unterschätzt hat. Diesmal soll es etwas anders laufen, und wir sehen uns, was die Produktqualität angeht, schon auf dem gleichen Level.

HORST DWORCZAK: Wir in der Grafikabteilung haben uns sogar vorgenommen, unseren Job besser zu machen. Natürlich schauen wir uns an, wo die entscheidenden Argumente für beide Spiele sind. Sehr schön bei *Oblivion* ist das alternde Gesicht, das hätte ich auch gern für *Gothic 3*. Aber dafür haben wir Dinge, die die eben nicht haben.

BJÖRN PANKRATZ: Ich sehe aber unsere Stärke gerade beim Spielerlebnis. Wir hatten zum Beispiel auch im Gegensatz zum *Oblivion*-Vorgänger *Morrowind* bei *Gothic 2* eine Sprachausgabe, unsere Charaktere wirkten wesentlich lebendiger, sie waren einzigartig: Jeder hatte ein eigenes Gesicht, sie hatten ihre Tagesabläufe. Bei *Morrowind* sind die Figuren dagegen recht einfältig hin- und hergelaufen. Das Spielerlebnis war also schon sehr abstrahiert, während wir versucht haben, das Gesamtbild sehr lebendig und übergangslos hinzubekommen. Jedes Mal, wenn das Spiel angehalten, das Menü geöffnet wird oder eine Zwischensequenz kommt, dann haben wir uns bemüht, diese Übergänge nahtlos ineinander überlaufen zu lassen. Bei *Morrowind* hat es sich einfach vom Spielerischen so angefühlt, dass die komplette Firma, die ja viel größer ist als unsere, in 15 relativ abgetrennten Abteilungen unterteilt, das Spiel mal eben so einfach zusammengesetzt hat.

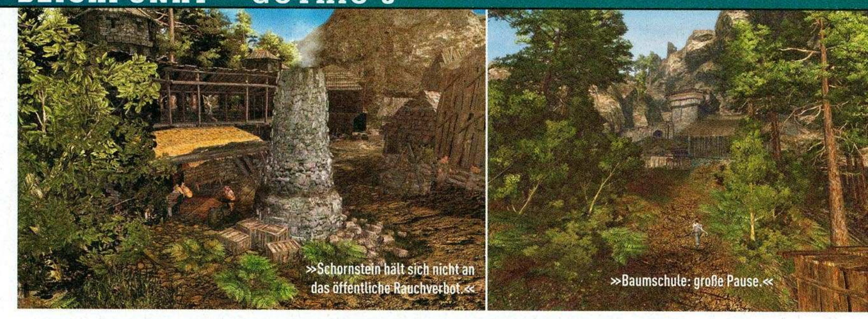
„DIE KOMPLEXITÄT VON GOTHIC 3 IST DER MYSTISCHE WALD, DURCH DEN WIR DURCH MÜSSEN."

HORST DWORCZAK: Um beim grafischen Bereich noch einmal einzuhaken, wir wollen um einiges authentischer und naturalistischer werden als *Oblivion*. Wir wollen kein idealisiertes Fantasy-Gebilde, sondern genau von dieser Richtung weg und eine realistische, organische Fantasywelt bieten.

Der Soundtrack zu *Gothic 3* wird wohl eine der aufwendigsten Inszenierungen, die es in der Spieleszene überhaupt jemals gegeben hat. Warum greift ihr nicht ganz einfach zum Synthesizer, anstatt Gospel-Chor, Orchester und Trommelgruppe antreten zu lassen?

HORST DWORCZAK: Unabhängig vom Medium teilen sich die Grafik und der Sound den Bildschirm jeweils 50 zu 50. Die schönste Grafik ist nichts ohne die richtige Sounduntermalung. Das beinhaltet nun keine Gameplay-Elemente, aber für mich ist dies enorm wichtig, da es zu einer enormen Qualitätssteigerung des Spielerlebnisses beiträgt. Wir haben bereits einige Tests gefahren und die von Kai Rosenkranz aufgenommenen Waves per Synthesizer mit den ersten Orchester-Testaufnahmen verglichen. Der Unterschied und die Wertsteigerung für den Spieler ist einfach riesig.

BJÖRN PANKRATZ: Viele Studios legen bei ihren Spielen auf so etwas überhaupt keinen Wert. Egal wie dramatisch eine Szene zum Beispiel auch bei *Morrowind* ist, es kommt einfach ein Hintergrundgedudel, das zwar mit der Situation überhaupt nicht zusammenpasst, aber eingesetzt wird, weil man sich gerade in einer Stadt befindet, die ein bestimmtes Thema hat. Bei *Gothic 3* setzen wir dagegen den Soundtrack sehr viel situations- und dramaturgiebezogener ein.



»Schornstein hält sich nicht an das öffentliche Rauchverbot.«

»Baumschule: große Pause.«

Der Sound dürfte euch eine Kleinigkeit mehr kosten als der Griff zur heimischen Bontempi-Orgel ...

BJÖRN PANKRATZ: Der Aufwand ist tatsächlich enorm. Die Kosten betragen etwa 20 Prozent des gesamten Entwicklungsbudgets. Es ist ja auch nicht damit getan, dass man die Musiker bezahlt, die die Melodien einspielen, sondern man muss die Noten in eine Orchesterpartitur übertragen und man benötigt entsprechendes Studio-Equipment.

Eigentlich hatten wir *Gothic 3* zu Weihnachten erwartet. Nun kommt das Spiel erst Anfang 2006. Warum?

BJÖRN PANKRATZ: Wir programmieren sehr viele Systeme selber und verwenden fast nichts, was wir schon in *Gothic 2* verwendet hatten. Das Problem ist die parallele Datenerstellung und Engine-Programmierung. Dies führt manchmal zu ungewünschten Überschneidungen. Wenn beispielsweise größere Umstellungen in der Engine vorgenommen werden, müssen die Daten darauf angepasst werden. So verzögert sich so ein Projekt.

HORST DWORCZAK: Die Grafikabteilung kann zum Beispiel mit ihren Tools einen Charakter entwerfen, und dann sieht es auch für die Presse einfach so aus, als sei der Charakter eben fertig gestellt. So gesehen haben wir ja auch alle Charaktere fertig. Aber bis so eine Spielfigur dann tatsächlich ins Spiel gewandert ist, gehört noch viel mehr dazu. Beispielsweise benötigen wir ein Animationssystem, damit die Bewegungen glaubwürdig aussehen. Natürlich verlangen dann die Grafiker ein Beleuchtungssystem. Außerdem muss die Engine die Leistungsfähigkeit haben, auch noch sehr viele dieser Charaktere gleichzeitig darstellen zu können. Zudem benötigt man verschiedene Materialien wie Shader, dann möchten wir den jeweiligen Charakter auch noch editieren und die Animationsblendings in der Engine einstellen können. Die Grafiker erscheinen also mit einer Anforderungsliste bei den Programmierern, die schlichtweg nicht auf einmal abgearbeitet werden kann. Das zeigt auch den Aufwand für jeden einzelnen Charakter.

BJÖRN PANKRATZ: Nicht nur die Grafik stellt dabei Anforderungen, als Nächstes erscheinen die Story-Skripter, die eine entsprechende künstliche Intelligenz erwarten. Die Objekte müssen einzeln benutzbar sein und zum Beispiel einen Schmied hämmern lassen. Es ist sehr schwer, den Arbeitsaufwand für diese komplexen, miteinander zusammenhängenden Systeme vorauszuahnen. Das ist einfach der mystische Wald, durch den man eben hindurchmuss.

„DIE KOSTEN FÜR DEN SOUND VERSCHLINGEN 20 PROZENT DES BUDGETS."

»Fortsetzung der *Schwarzwaldklinik*: Pleiten, Pech und Tannen.«

VORSCHAU

>>Ganz schön: Buggy.<<

>>Geht in die Analen ein: Gleiter.<<

>>Fährt lieber mit der U-Bahn: Metro-Pole (nicht im Bild).<<

Rolle vorwärts!

In UNREAL TOURNAMENT 2007 ballern Sie aus allen Lagen auf fette Gegner und brettern mit heißen Kisten durch die Gegend.

Mehrspieler-Shooter | Im Sommer nächsten Jahres ist es endlich wieder so weit. Epic Games schickt Sie erneut in die Arena. Doch in *Unreal Tournament 2007* erleben Sie die Kämpfe detailliert wie nie zuvor. Dafür sorgt die brandneue *Unreal*-Engine 3. Doch nicht nur an der Grafik haben die Entwickler mächtig geschraubt, auch im Spiel selbst soll sich einiges tun. Sie heizen in mehr und größeren Fahrzeugen durch die Gegend, die Bots (computergesteuerte Gegner) sollen intelligenter agieren und auch wesentlich redseliger daherkommen. Bekannte Elemente sind aber auch noch an Bord. So ballern Sie in *Unreal Tournament 2007* wieder mit der Flak herum und begegnen den aus dem Vorgänger bekannten Malcolm, Brock und Lauren. Also, heizen Sie die Kanonen schon mal vor. Der Sommer 2006 wird mächtig heiß! ANDREAS BERTITS

Info: www.unrealtournament2007.com



BESSERWISSER

ANDREAS BERTITS ÜBER SPIELE-PRÄSENTATIONEN



>>Trägt Damenbart: Witwe Bolte.<<

Weg mit dem Haubendreck

Ich liebe Spiele-Präsentationen! Vor allem, wenn sie realistisch sind. Im Falle von *Dungeon Siege 2* rechnete ich mit einem schicken Mahl samt leicht beschürzten Bedienungen und einem gemütlichen Interview mit Designer Chris Taylor (siehe Video auf unserer Heft-DVD). Aber wie das Leben so spielt, kam es erstens anders und zweitens als man dachte. Ehe ich mich versah, landete ich in einem mittelalterlichen Keller, der Welser Küche in München, wurde mit Fanfaren angekündigt und bekam – schwupps – einen gigantischen Latz umgehängt. Was sollte denn das? Besteck gab es auch keins. Merkwürdig. Als das Essen aufgetischt war, stellte sich schnell heraus, dass die Griffel herhalten sollten, um die Speisen in den Kaustall zu schieben. Komische Methode, um den Abwasch zu sparen, finden Sie nicht auch? Wie vor 450 Jahren üblich, bedienten die Frauen die Männer am Tisch. Klasse! Es kam aber noch besser. Da nicht genügend holde Schöne vor Ort waren, entmannte man mich, indem man mir kurzerhand eine Haube überstülpte. Zu allem Überfluss verstieß einer der geladenen Gäste gegen jede Tischmanier und landete am Pranger. Retten konnte ihn nur der Kuss einer holden Maid. Den Rest überlassen wir Ihrer verdorbenen Fantasie. Und ich ziehe mir erst mal den Lippenstift nach. Ähhh!

Mach Klarschiff!

Endlich: TORTUGA wurde runderneuert auf der GC präsentiert.



»Blöder Maler: Segel gestrichen.«

Action-Adventure | Der junge Freibeuter William Walsh pinkelte dem Seeräuber Blackbeard ans Bein. Schon geht in *Tortuga* der Ärger um Macht und heiße Weiber unter der Totenkopfflagge los. Laut Ascaron erwarten Sie „packende Abenteuer mit imposanten Schiffen, rauchenden Kanonen und verwegenen Piraten". Da sind wir aber mal auf den Februar 2006 gespannt. Dann schippern Sie über hübsche 3D-Meere und peppen sowohl Ihr Schiff als auch Ihren Charkter auf. MARC BREHME

Info: www.ascaron.de

Siedel, Wutz!

Auch im SIEDLER Add-on LEGENDEN vermehren Sie Land und Leute.



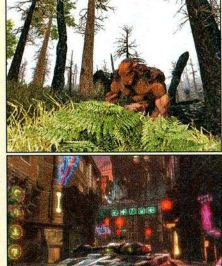
»Hat nach dem Besuch der Amerikaner mehr als 18 Löcher: Golfküste.«

Strategie | Küstennebel mögen wir – im Schnapsglas. Im neuen Add-on *Legenden* zum Strategiespiel *Die Siedler: Das Erbe der Könige* ist er weniger schön. Denn er verdeckt den brandneuen Landschaftstyp samt Gebäuden, in welchem Sie vier neue Kampagnen lang packende Echtzeit-Kämpfe bestreiten und Ihr Reich ausbauen. Ob Sie ab 1. September wirklich 30 Stunden Spielspaß erwarten, verraten wir Ihnen mit dem Test in der nächsten Ausgabe. MARC BREHME

Info: www.siedler.de

DARAUF WARTEST DU!

KOMMT ZEIT, KOMMT SPIEL















Platz	Trend	(Vormonat)	Spiel	Hersteller, Termin
1	–	(1)	GOTHIC 3	Piranha Bytes, Januar 2006
2	–	(2)	F.E.A.R.	Monolith, 17. Oktober 2005
3	–	(3)	UNREAL TOURNAMENT 2007	Epic Games, Sommer 2006
4	Λ	(5)	THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION	Bethesda Softworks, Dezember 2005
5	Λ	(6)	ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS	Splash Damage, 2006
6	V	(4)	CALL OF DUTY 2	Infinity Ward, Ende 2005
7	Λ	(8)	HALF-LIFE 2: AFTERMATH	Valve, 3. Quartal 2005
8	Λ	(10)	PREY	3D Realms, 2006
9	–	(9)	ALAN WAKE	Remedy, Ende 2006
10	V	(7)	SERIOUS SAM 2	Croteam, 14. Oktober 2005
11	–	(11)	QUAKE 4	Raven Software, 4. Quartal 2005
12	Λ	(NEU)	S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL	GSC Game World, Anfang 2006
13	Λ	(16)	AGE OF EMPIRES 3	Ensemble Studios, November 2005
14	V	(12)	STAR WARS: EMPIRE AT WAR	Petroglyph, Anfang 2006
15	V	(13)	PETER JACKSON'S KING KONG	Ubi Soft, 3. Quartal 2005
16	Λ	(NEU)	GUN	Neversoft, 4. Quartal 2005
17	V	(15)	HELLGATE: LONDON	Flagship Studios, 3. Quartal 2006
18	Λ	(NEU)	STARCRAFT 2	Blizzard, noch nicht bekannt
19	Λ	(NEU)	STARSHIP TROOPERS	Strangelite Studio, Oktober 2005
20	–	(20)	DUKE NUKEM FOREVER	3D Realms, Winter 2666

DU HAST GEWONNEN! Welches unveröffentlichte Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten?



Christoph Tonk aus Stotternheim erhält das Spiel **RISING KINGDOMS**

Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 15" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 15 Gothic 3) an die 82098* (aus Deutschland), 9292** (aus der Schweiz) oder 0900 700 800*** (aus Österreich).

Oder schicken Sie eine Postkarte mit der Lösung an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth, oder per E-Mail an habenwill@pcaction.de.

* 0,49 EUR/SMS – Alle Netze (inklusive Vodafone-/D2-Anteil 0,12€/SMS)
** 0,70 sfr/SMS ***0,50 EUR/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

- 2. Spiel im neuen Might-and-Magic-Universum
- 12 Levels
- 16 Zaubersprüche
- Source-Engine
- 4 Waffenkategorien



AUF DVD
VIDEO

Magie, fix!

Uuuund Action: Das Böse naht! Nicht nur in Form einer adretten Bundeskanzlerin, sondern auch als fieser Dämon in DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC. Als Zauberer, Krieger oder Dieb versohlen Sie ihm aber ordentlich den Hintern.

»Hoffentlich wird in der deutschen Version viel geschnitten.«



Man mag sie – oder man mag sie eben nicht. Der eine entdeckt stetig fremde Welten, dem anderen reicht die grausame Realität schon aus. Kurz zusammengefasst: Entweder steht man auf Goblins, Orks und Drachen oder man kann nichts mit dem bunten Fantasiegedöns anfangen. Der Autor dieser Zeilen zählt zu der Sorte Mensch, die sich nur aufgrund des Gruppenzwangs zum Fantasy-Konsum überreden lässt. Ständig nerven Fantasten diese armen Individuen mit Gelaber à la „Du hast die *Herr der Ringe*-Reihe immer noch nicht gesehen? Bist du bescheuert?", oder „Was soll das heißen, du kannst nichts mit dem *Warcraft*-Universum anfangen? Besorg dir gefälligst einen *WoW*-Charakter, damit du genauso cool bist wie wir!" Deshalb ahnt Redaktionsjungspund Ciszewski Böses, als ihn am Ostseestrand der langhaarige Vertretungschef Hesse beim Sonnenbad stört und befiehlt, nach dem Urlaub gefälligst nach Paris zu fliegen, um einen ersten exklusiven Blick auf den Ego-Shooter *Dark Messiah* zu werfen. So weit, so gut. Dass es sich dabei um ein Spiel im *Might and Magic*-Universum handelt, beunruhigt den Schreibsklaven zunächst. Schließlich



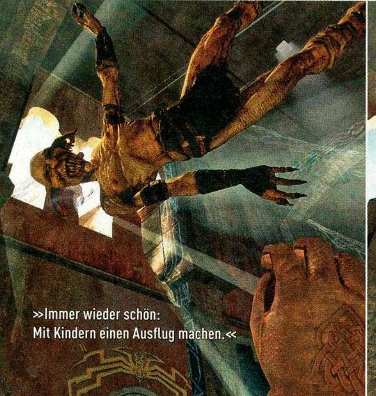
»Harte Arbeit: Frauenarzt.«

»Amor nahm einen Ein-Euro-Job an.«

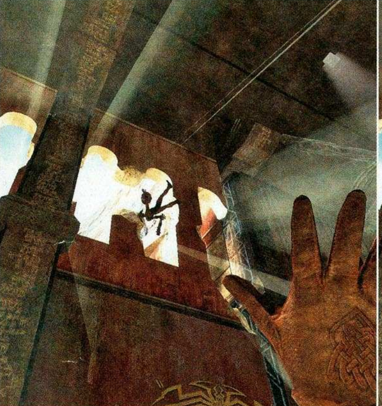
hat er in seinem gesamten Leben vielleicht gerade zwei Titel der Serie gezockt. Ciszewski hat Angst.

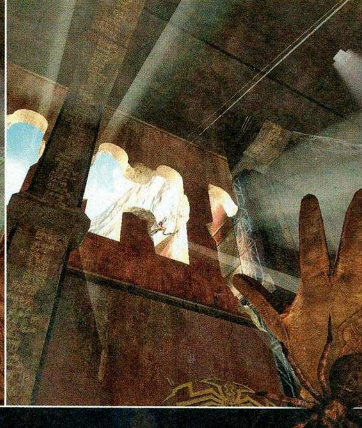
WEISST DU WAS?

In Paris angekommen, ein paar französische Mitarbeiter begrüßt, tritt natürlich gleich die Frage auf den Plan, vor der sich der relativ unbefleckte Redakteur am liebsten gedrückt hätte. „Inwiefern bist du mit der *Might and Magic*-Reihe vertraut?“, fragt der Produzent des Actiontitels mit dem unaussprechlichen Namen Romain de Waubert de Genlis. Die Wahrheit muss also raus. „Ähm, eigentlich werde ich heute zum ersten Mal so richtig damit konfrontiert“, entgegnet der deutsche Pressevertreter. „Das ist überhaupt kein



>>Immer wieder schön: Mit Kindern einen Ausflug machen.<<





Problem. Schließlich kreieren unsere Autoren und Designer gerade eine komplett neue Welt, die nichts mit der alten zu tun hat", erklärt de Waubert. Während der eine oder andere Hardcore-Anhänger ob dieser Nachricht in Tränen ausbricht, atmet besagter Schreiberling erleichtert auf.

CHAOS-TAGE

Die Gründe für solch drastische Maßnahmen bezüglich der uralten Rollenspiel- und Strategie-Reihe liegen auf der Hand. In den unzähligen Auswüchsen von *Might and Magic* und *Heroes of Might and Magic* (siehe Kasten „Serientäter") werkelten im Laufe der Jahre so viele Programmierer an der Fantasiewelt herum, dass die Zusammenhänge irgendwann unüberschaubar wurden. Wie heißt es so schön: Zu viel Brei macht die Köche auch nicht fett – oder so. Als Ubisoft die *M&M*-Marke aufkaufte, dachten sich die Verantwortlichen was aus. Bevor sie etwas falsch machen, Details inkorrekt darstellen und damit die Fans erzürnen, kreieren sie lieber Neues, ohne der Grundidee der Serie untreu zu werden. „Es gibt keine Bibel für das alte *Might and Magic*-Universum. Wir wollten keinen Mix aus Science-Fiction und Fantasy mehr. Wir wollen eine echte Rollenspiel-Marke", so de Waubert. „Uns fehlte eine feste Grundlage, an die wir uns halten konnten. Deshalb entschieden wir uns, eine neue Welt zu schaffen. In dieser können wir alle Aspekte kontrollieren", ergänzt der Produzent von *Heroes of Might and Magic 5*, Fabrice Cambounet. Parallel zum Actiontitel *Dark Messiah of Might and Magic* arbeitet nämlich das erfahrene Team von Nival Interactive (*Blitzkrieg 2*, *Silent Storm*) in Russland am aktuellen *M&M*-Runden-Strategietitel. Dieser spielt 20 Jahre vor den Geschehnissen in *Dark Messiah*, hat aber Verbindungen zu dessen Hindergrundgeschichte, verspricht de Waubert.

WER HAT ANGST VORM SCHWARZEN MANN?

Genug geschwafelt. Sie fragen sich bestimmt schon, worum es bei *Dark Messiah of Might and Magic* überhaupt geht. Blöd: Mit Einzelhei-

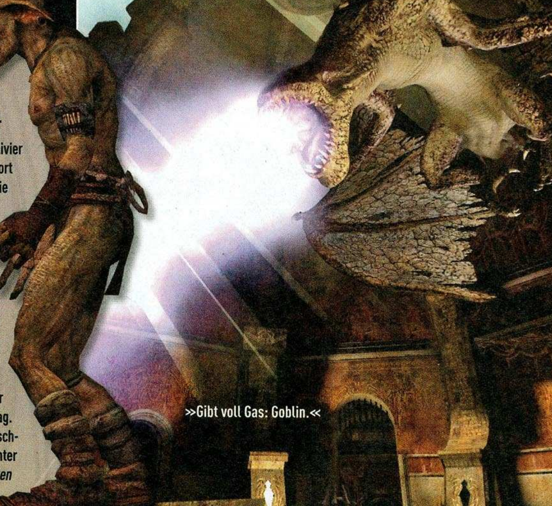


Ausgezeichnet!

In Deutschland völlig unbekannt, in Frankreich und Belgien ein Superstar. Wir klären auf.

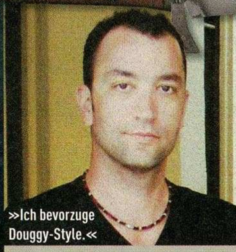
Die Franzosen waren geschockt. „Sacre bleu! Sie 'ennen Olivier Ledroit nischt?" Wir ließen uns erklären, dass der Mann dort einer der bekanntesten Comic-Zeichner ist. Dort werden die bunten Bilder auch nicht als Kinderkram abgestempelt, sondern als ernsthafte Kunstform zwischen Malerei und Schriftstellerei angesehen. Richtig so! Der medienscheue Ledroit, der weder Internet noch Telefon besitzt, arbeitet zurzeit am neuen *Might & Magic*-Universum und ist für die Gestaltung der Charaktere und Landschaften verantwortlich. Die präsentierten Zeichnungen hinterließen bei uns einen bleibenden Eindruck, was nicht nur an den wohlgeformten Brüsten der Teufelin lag. Ledroits Werke gibt es übrigens auch in Deutschland zu kaufen. Im Carlsen-Verlag erschien unter anderem die düstere Comic-Reihe *Die Chroniken des Schwarzen Mondes*. Vive la France!

>>Des Teufels Advo-Card.<<



>>Gibt voll Gas: Goblin.<<

INTERVIEW **„WIR HABEN DIESELBEN ANSICHTEN."**


»Ich bevorzuge Douggy-Style.«

Valves Pressesprecher Doug Lombardi (Foto) verrät, warum gerade *Dark Messiah of Might and Magic* mit der *Half-Life 2*-Technik ausgestattet wurde.

PC ACTION: Wie kam die Verbindung zwischen Valve und den Arkane Studios zustande?
DOUG LOMBARDI: Wir haben die Jungs vor ein paar Jahren getroffen. Da wir große Anhänger von *Arx Fatalis* sind, kamen wir sofort ins Gespräch. Wir merkten, dass Arkane und Valve dieselben Ansichten haben, was die Entwicklung von Computerspielen angeht und waren uns schnell einig, dass es sehr interessant wäre, Arkane mit unserer Grafiktechnik auszustatten.

PC ACTION: Gibt es den ein oder anderen *Might and Magic*-Fanatiker bei Valve?
DOUG LOMBARDI: Gabe Newell, Erik Johnson und viele andere Valve-Mitarbeiter haben unzählige Stunden, wenn nicht sogar Jahre, mit den *Might and Magic*-Spielen verbracht.

PC ACTION: Können wir Erweiterungen der *Source*-Engine für *Dark Messiah of Might & Magic* erwarten, beispielsweise neue Grafik- oder Physikeffekte?
DOUG LOMBARDI: Aber sicher doch! Die Optik von *Dark Messiah* unterscheidet sich maßgeblich von *Half-Life 2*, *Counter-Strike Source* und *Day of Defeat: Source*. In *Dark Messiah* gibt es ein Inventar und komplett neue Charaktergrafiken. Außerdem arbeitet Arkane viel mit dem atmosphärischen Blendeffekt High Dynamic Range (kurz: HDR), der zu den neusten Errungenschaften unserer *Source*-Engine gehört.


»Stattlich: New Ork.«

ten zur Story hielten sich die Franzosen noch sehr bedeckt. „Die Geschichte ist ein äußerst wichtiges Element. Wir wollen nicht zu viel verraten", so die Ausreden. Bekannt ist, dass das absolut Böse die neue, kriegerische Welt Ashan heimsucht und die Apokalypse bevorsteht. „Es ist ein dunkles Universum mit einem düsteren Helden", dramatisiert Romain de Waubert. Ein mächtiger Magier bereitete die Hauptfigur Sareth schon in frühen Tagen auf den Kampf gegen den dunklen Messias vor. Welchen Weg Sie im Laufe der Geschichte einschlagen, liegt ganz an Ihnen. Sie spielen *Dark Messiah* komplett aus der Ego-Perspektive, doch die Rollenspiel-Elemente kommen auch nicht zu kurz. Sie haben nämlich drei grobe Ausrichtungen, was Ihre Kampffähigkeiten angeht.

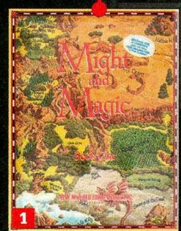
DREIERPACK

Wenn Sie auf Waffengewalt stehen, dann sind Sie der geborene Krieger. Bei Feindkontakt gehen Sie am besten gleich in den Nahkampf über und dreschen Ihre virtuellen Gegner mit mächtigen Knüppeln und Messern zu Brei. Wie beim Liebesakt gehen Sie hingegen als Magier vor: Zauberstab raus und los geht's! Praktisch: Geworfene Feuerbälle lassen sich zum Gegner lenken. Per Telekinese wirbeln Sie Typen durch die Luft, schleudern sie gegen Wände oder lassen sie ins Meer plumpsen. Mit dem Frostzauber verwandeln Sie Heinis in eisige Skulpturen. Oder dann doch lieber schockierende Lichtblitze? Und falls Sie selbst nicht viel machen wollen, dann beschwören Sie einfach ein paar blutrünstige Riesenspinnen, die Ihnen ähnlich wie die Bugs in *Half-Life 2* zur Seite stehen. Am witzigsten fanden wir jedoch den Schrumpfzauber. Damit verwandeln Sie zwei Meter große Fantasie-Hackfressen in winzige Gestalten. Weil die feindlichen Waffen natürlich nicht mitschrumpfen, verfällt Ihr Gegner sofort in Panik und möchte wegrennen. Da hilft nur noch ein ordentlicher Fußtritt, der den Troll oder Goblin so platt macht wie die Brust von Calista „Ally McBeal" Flockhart.

»In der Major League Baseball sind alle gedopt.«

Serientäter

Die *Might and Magic*-Reihe ist so riesig wie der Vorbau von Dolly Buster. Was die Story angeht, brauchen Otto-Normal-Zocker nur Folgendes wissen: Ancients gut, Kreegans böse. Damit Sie trotzdem nicht den Überblick verlieren, haben wir die Entwicklung der klassischen Rollenspiel-Reihe zusammengefasst.



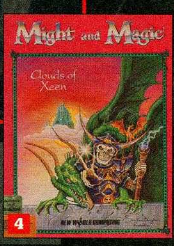
MIGHT AND MAGIC: BOOK 1 (1986)
Der Beginn einer fast 20 Jahre währenden Ära. Aus der Ego-Sicht kämpfen Sie sich als sechsköpfiges Team in EGA-Grafik durch den *Wizardry*-Konkurrenten.



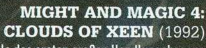


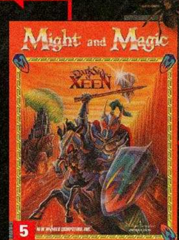
MIGHT AND MAGIC: BOOK 2 (1988)
Der zweite Teil bietet eine verbesserte Optik und eine größere Welt, das rundenbasierte Spielprinzip mit verschiedenen Rassen bleibt jedoch erhalten.

MIGHT AND MAGIC 3: ISLES OF TERRA (1991)
Viele bezeichnen diesen Teil der Serie als Quantensprung fürs Genre. Technik-Fanatiker freuen sich über VGA-Grafik und Soundkarten-Unterstützung.



MIGHT AND MAGIC 4: CLOUDS OF XEEN (1992)
Das Finale des ersten großen Handlungsbogens beginnt. Technisch überholt Konkurrent *Ultima* den vierten *Might and Magic*-Titel.

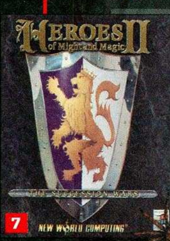




MIGHT AND MAGIC 5: DARKSIDE OF XEEN (1993)
Spektakulär: Wer beide *Xeen*-Episoden installiert, kommt bei *World of Xeen* in den Genuss von bisher gesperrten Schauplätzen und Rätseln.

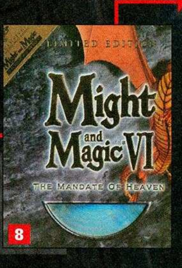


HEROES OF MIGHT AND MAGIC: A STRATEGIC QUEST (1995)
Die Macher New World Computing überraschen zwei Jahre nach *M&M 5* die Fangemeinde mit einem rundenbasierten Strategietitel.



HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2: THE SUCCESSION WARS (1996)
Der zweite *M&M*-Strategietitel mausert sich in den USA zu einem der meistverkauften Spiele des Jahres. Zudem bietet der Titel endlich mehr Story-Elemente.

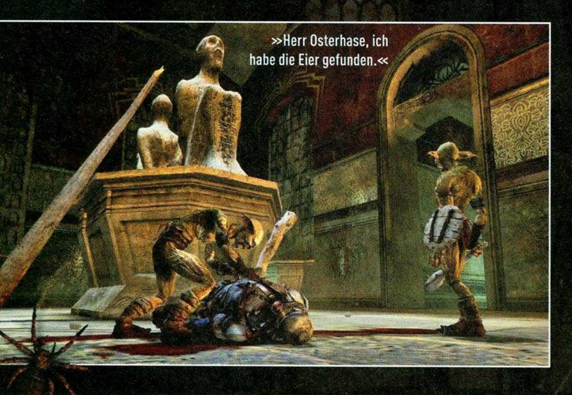




MIGHT AND MAGIC 6: THE MANDATE OF HEAVEN (1998)
Neue Story, 3D-Grafik und Echtzeit-Kämpfe stellen ein Novum für die Serie dar. Außerdem schrumpfte die Heldentruppe von sechs auf vier Mitglieder.



MIGHT AND MAGIC 7: FOR BLOOD AND HONOR (1999)
Gewohnte Kost: Die Geschichte entwickelt sich weiter, doch grafisch und spielerisch bewegt sich der siebte Teil auf dem gleichen Niveau wie der Vorgänger.


»Herr Osterhase, ich habe die Eier gefunden.«

Die 15 Zaubertricks sind aber nicht nur reinen Magiern vorbehalten. Ein Nahkämpfer kann ebenfalls solche Fernkampftechniken erlernen. Genau wie der Dieb, der das Trio perfekt macht. „Das ist etwas für Zocker, die erst denken und dann agieren", beschreibt de Waubert die Vorgehensweise des Schleichers. Ganz wie Tarnopa Sam Fisher lauern Sie Ihren Feinden möglichst im Dunkeln auf oder erdolchen sie hinterrücks. Da verschießen Sie schon mal mit Pfeil und Bogen ein Seil und kauern auf scheinbar unerreichbaren Ecken des jeweiligen Levels, bis ein Trollkopf schlussendlich nicht aufpasst.

LASS EINEN FLIEGEN!

Aber ganz egal, für welche Waffe und Ausrichtung Sie sich auch entscheiden, die verschiedenen Pfade sollen dafür sorgen, dass Sie „eine total andere Spielerfahrung erleben als Ihr Freund oder Kollege", so der Produzent. Dass dies bei jedem zweiten PC-Spiel behauptet wird, lassen wir an dieser Stelle unkommentiert. Obwohl



- **HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5** (Frühjahr 2006)
- **DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC** (Sommer 2006)

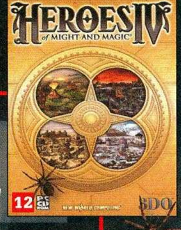
Lange war die Zukunft von *Might and Magic* ungewiss, doch Ubisoft hat Großes vor. Neben *Dark Messiah* soll schon in wenigen Monaten der lang ersehnte *Heroes*-Nachfolger *HOMM 5* antanzen. Anhänger, frohlockt!

DAS WAR BEI WEITEM NOCH NICHT ALLES!

Unter der *M&M*-Marke erschienen außerdem das Online-Actionspiel *Legends of Might and Magic* (2001), das konsolenexklusive Action-Adventure *Warriors of Might and Magic* (2000), ein fünfteiliger *HOMM 3*-Ableger namens *Heroes Chronicles* (2000-2001), Bücher, und, und, und ...

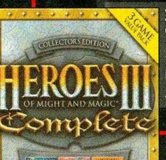
MIGHT AND MAGIC 9: WRIT OF FATE (2002)
Die Serie findet ein unrühmliches Ende: Das Potenzial der Lithtech-Engine (*No One Lives Forever*) nutzten die Entwickler nicht aus und verschreckten die letzten Fans.

13



12

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 4 (2002)
Die gravierenden Änderungen beim Spielprinzip und die 3D-Grafik spalten die Fans. Die Add-ons *The Gathering Storm* und *Winds of War* sind lediglich Anhängsel.



11

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3: THE RESTORATION OF ERATHIA (1999)
HOMM 3 bringt eine verfeinerte Grafik und zwei Add-ons mit. Zeitlich ordnen sich *The Shadow of Death* und *Armageddon's Blade* vor und nach *HOMM 3* ein.



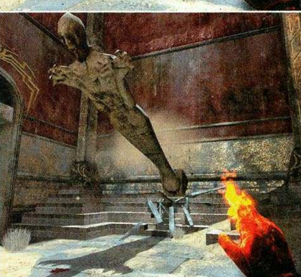
MIGHT AND MAGIC 8: DAY OF THE DESTROYER (1999)
Das gleiche Bild bei *Day of the Destroyer*: Die mittlerweile zwei Jahre alte Grafik-Engine verärgert und enttäuscht viele Zocker, dafür dürfen Sie die Bösen spielen.

10











»Gestolpert: Sharon Stone.«

es sich bei *Dark Messiah of Might and Magic* um einen echten Actiontitel handelt, wechseln Sie bei Bedarf ins Inventarmenü und verwalten Ihre Waffen und Gegenstände. Die Wurzeln des Rollenspiel-Genres lassen sich eben nicht ganz verleugnen. Doch bisher existiert nur eine schlichte Tabelle mit Symbolen, die etwas an Microsofts Excel erinnert. „Das fertige Inventar wird natürlich wesentlich besser ausschauen", versichert der Produzent. Brav. Außerdem zeigten uns die Jungs und Mädels von Ubisoft im Pariser Studio neben einer Hand voll spielbarer Levels ein Video, in dem es ordentlich zur Sache geht. Einige der Szenen sowie umfangreiche Äußerungen der Entwickler finden Sie übrigens auf unserer DVD. Beim besagten Filmchen befindet sich der Held in einem riesigen Tempel, durch dessen bröckelnde Kuppeldecke ein Feuer speiender Drache genau auf Sie zufliegt. Nach ein paar Ausweichmanövern verschanzt sich Sareth hinter einem Torbogen, beschmeißt das Vieh mit Felsbrocken und wartet, bis der Drache seinen Schädel endlich ins Tor steckt. Dann betätigt er einen Schalter. Ein riesiges Gitter durchbohrt den nervigen Lindwurm und verpasst ihm ein paar zusätzliche Luftlöcher. Puh! Auf die Frage, ob es sich dabei um gescriptete Ereignisse, also vorgefertigte Verhaltensweisen des Drachen handelt, antworteten die Entwickler wie folgt: „Wir sind keine Anhänger von Scripts. Dass der Drache in den Raum fliegt, ist vorgeschrieben, der Rest allerdings nicht."

»Die würden wir gern von der Brettkante schubsen.«

»Trotz Lendenschurz zu erkennen: eineiige Zwillinge.«

»Schau, ich bin beschnitten!«

KÖRPERSPRACHE

Erinnern Sie sich an den *Jurassic Park*-Ego-Shooter *Trespasser*? Wahrscheinlich nicht. Der Titel war zu seiner Zeit nämlich so hardwarehungrig, dass sich nur die wenigsten Zocker an der gelungenen Dinohatz erfreuten. Der Bezug zu *Dark Messiah* ist das virtuelle Körpergefühl. In *Trespasser* war es möglich, an der Hauptfigur herunterzuschauen und dessen Brust und Unterkörper zu begutachten, ganz als ob Sie Ihren Kopf bewegen würden. Normalerweise schauen Sie in dem Fall bei fast jedem Ego-Shooter ins Leere, was nicht gerade realistisch rüberkommt. Auch das HUD (Head-Up-Display; zeigt etwa die verbleibende Lebensenergie an) reduzierten die Entwickler auf das Nötigste, schließlich haben Sie im echten Leben auch keine Gesundheitsanzeige im Auge. Mit diesen technischen Spielereien sollte sich der Zocker noch besser in das Szenario hineinversetzen können. Und: *Dark Messiah* geht sogar ein paar Schritte weiter.

SCHLÄGER-STAR

Nehmen wir uns beispielsweise einen Nahkampf vor. Als Krieger

»Schau mal, der Belag hält, obwohl ich die Pizza schief halte!«



»Bruder von Osama: Akku ent Laden.«



»Viel Arbeit, wenig Geld: Altenpfleger.«

»Spinnt: Breakdancer.«

attackieren Sie einen mächtigen Ork. Dabei schlagen Sie wie ein Besessener auf den Schild des hässlichen Gegners. Sie sehen ganz genau, wie Ihre virtuellen Arme Schwung holen und der Körper sich beim Ausholen zur Seite neigt. Blockt aber der Ork einen Angriff ab, wackelt Ihre Sicht. Kommt es sogar so weit, dass er Ihnen mit seiner blutigen Keule auf den Schädel kloppt, fliegen Sie im hohen Bogen nach hinten und erfreuen sich kurzzeitig an dem Anblick des strahlend blauen Himmels – ganz wie bei einer echten Prügelei. „Es gibt verschiedenste Bewegungen. Sareth kann ausweichen, sich ducken und dabei zustechen, sich von hinten anschleichen, Angriffe parieren und sogar von Angesicht zu Angesicht mit dem Gegner seine Kräfte messen", schwärmt Romain de Waubert, während er sämtliche Bewegungen selber nachmacht. „Es tut mir Leid, dass ich ständig von meinem Stuhl aufspringe, aber die Body Awareness (Anm. d. Red.: siehe Interview unten) ist einfach faszinierend", entschuldigt er sich. Für solche Faxen hat er allen Grund. Bei keinem anderen Action-Spiel bislang gab's

INTERVIEW „UNSERE PARTNERSCHAFT MIT VALVE IST PRAKTISCH."



»Grund zur Freude: An der Länge des Namen eines Mannes ...«

Produzent Romain de Waubert de Genlis (Foto) hat nicht nur einen kuriosen Namen, sondern auch viel Ahnung vom Action-Kracher *Dark Messiah of Might and Magic*.

PC ACTION Die *Might and Magic*-Gemeinde ist riesig, ihre Erwartungen auch. Ist es nicht etwas riskant, einen Actiontitel zu einer Rollenspiel- und Strategie-Reihe zu veröffentlichen?

ROMAIN DE WAUBERT: In der Vergangenheit wurden bei der Entwicklung von *Might and Magic*-Titeln viele Details hinzugefügt oder geändert. Die Serie verstreute sich in unterschiedliche Richtungen, was wohl an den vielen Entwicklern der Spiele lag. Wir hingegen besinnen uns auf die Wurzeln des *M&M*-Universums und kreieren eine neue, einheitliche Fantasy-Welt. Ich glaube aber nicht, dass sich *M&M*-Fans in dieser Welt fremd fühlen, ganz im Gegenteil. Die Anhänger erkennen viele Elemente aus den Vorgängern wieder, vor allem die Zocker der *Heroes of Might and Magic*-Serie. Wir selbst stehen voll auf *Heroes* und orientieren uns bei der Entwicklung von *Dark Messiah* stark daran. Außerdem bietet die neue Welt eine gute Grundlage für folgende Titel in der *M&M*-Welt, die sich gegenseitig ergänzen können.

PC ACTION Guter Punkt. Inwiefern beeinflusst die Entwicklung des Strategietitels *Heroes of Might and Magic 5* das actionorientierte *Dark Messiah*?

ROMAIN DE WAUBERT: *Dark Messiah* spielt 20 Jahre nach *Heroes of Might and Magic 5*, aber es gibt viele Zusammenhänge, was die Geschichte angeht. Einige *HOMM*-Helden tauchen ebenfalls auf. Der Spieler trifft sie zwar nicht im Spiel, hört aber in Dialogen und Zwischensequenzen von ihren Taten und Einflüssen auf die Hintergrundgeschichte .

PC ACTION Wie wichtig ist der Einsatz der Physik-Spielereien?

ROMAIN DE WAUBERT: Die *Source*-Engine ermöglicht, dass der Spieler maßgeblich mit seiner Umgebung interagieren kann. Als wir sahen, welche Rolle die Physik in *Half-Life 2* spielte, wollten wir diese Möglichkeiten unbedingt auch nutzen können, um beispielsweise die Umgebung als Waffe einzusetzen. Der Zocker kann außerdem Brücken zerstören, Statuen umkippen oder Säulen umhauen und damit ordentlich Unordnung machen. Die Physik-Aspekte sind sehr wichtig für den Spielverlauf in *Dark Messiah*. Es geht eben nicht nur darum, Gegenstände aufheben und wegwerfen zu können.

PC ACTION Doug Lombardi verriet, dass *Dark Messiah* die neusten Errungenschaften der *Source*-Engine nutzt.

ROMAIN DE WAUBERT: Richtig. Der optische Unterschied zu vorherigen *Source*-Titeln ist immens, vor allem mit den Grafikkarten der neusten Generation. Vor allem die Lichteffekte kommen um einiges realistischer rüber.

PC ACTION Welche Vorteile hat es, so eine leistungsfähige Grafik-Engine zur Verfügung zu haben?

ROMAIN DE WAUBERT: Unsere Partnerschaft mit Valve ist wirklich praktisch. Die aktuellste Grafik-Technik ist schon da, also muss sich das Entwicklerteam nur noch auf den Inhalt des Spiels konzentrieren, anstatt eine Grafik-Engine zu entwickeln. Natürlich arbeiten wir trotzdem eng mit Valve. Sie unterstützen uns sehr gut, wenn wir mal Fragen oder Probleme haben.

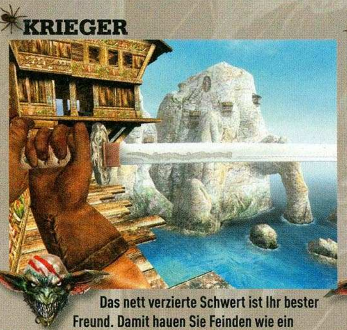
PC ACTION Erklären Sie uns mal den Begriff „Body Awareness"?

ROMAIN DE WAUBERT: In den meisten Ego-Shootern sieht man lediglich die Hände des Charakters und seine Waffe. Der virtuelle Körper existiert gar nicht. Wir wollen, dass sich die Leute mit Sareth identifizieren können. Wird Sareth also niedergeschlagen, sieht der Zocker dessen Arme, Beine und den Oberkörper, wenn er am Boden liegt. Man kann also immer nachvollziehen, was der Spieler gerade für Bewegungen macht. Es ist ein echt angenehmes Gefühl, in Sareths Haut zu schlüpfen und Teil dieser Fantasy-Umbegung zu sein.

Alles eine Frage des Charakters

Welcher Spielertyp sind Sie? Dreschen Sie Ihre Feinde ohne jegliche Diskussion über den Haufen? Machen Sie einen auf David Copperfield? Oder mögen Sie's von hinten?

KRIEGER



Das nett verzierte Schwert ist Ihr bester Freund. Damit hauen Sie Feinden wie ein Berserker die Visage wund – oder trennen bei Bedarf virtuelle Gliedmaßen und Köpfe ab. Sind Sie zart besaitet oder wollen nicht allzu viel Pixelblut sehen, dann sollten Sie sich für eine andere Ausrichtung entscheiden.

MAGIER



Da kribbelt es in den Fingern: Mit 16 Zaubersprüchen verschicken Sie als Magier Lichtblitze oder Feuerbälle, lassen Gegner schrumpfen oder gefrieren und bei Bedarf per Telekinese durch die Luft wirbeln. Zeigen Sie Ihren Feinden, wer den größten Zauberstab besitzt!

DIEB



Die Leisetreter Solid Snake und Sam Fisher lassen grüßen. Als fieser Meuchelmörder schleichen Sie sich hinterrücks an und stechen den Orks und ihren Freunden ein Messer in den Hals, durchbohren sie unauffällig mit Pfeil und Bogen oder verstecken sich in abgelegenen Winkeln.



»Stehen nicht auf Rockmusik: Raptilien.«

»Völlig verlassen: Verlies.«

so intensive Nahkampferlebnisse zu sehen wie bei *Dark Messiah of Might and Magic*. Unsere absolute Lieblingsbewegung ist der Gnadenstoß. Mit voller Wucht rammen Sie Ihr Schwert in die Brust des Pixel-Feindes, worauf dieser blutüberströmt vor Ihnen auf die Knie sinkt. Zuletzt verpassen Sie dem Fiesling einen Tritt und schieben ihn somit von der Klinge. Der leblose Korpus knallt physikalisch korrekt auf den steinigen Boden. Hart, aber gerecht. Daraufhin spricht de Waubert die Problematik mit der Veröffentlichung in Deutschland an. Wir können stark davon ausgehen, dass *Dark Messiah* nicht in dieser Form bei uns erscheinen kann. Dafür fließt einfach zu viel roter Pixelsaft. „Wir planen bereits, einige Szenen und Darstellungen für die deutsche Version herauszuschneiden", erläutert die französische PR-Managerin von Ubisoft, Tiphaine Locqueneux. Verdammt!

DA SCHAU HER!

Wie Sie an dem Konterfei von Valves PR-Manager Doug Lombardi auf Seite 65 erkennen können, mischen die *Half-Life 2*-Macher bei *Dark Messiah of Might and Magic* ordentlich mit. Ausgestattet mit der neuesten Version der wunderhübschen *Source*-Engine, die auch in den Erweiterungen zu *Half-Life 2* zum Einsatz kommt, schaut der Titel schon in dieser frühen Entwicklungsphase einfach nur grandios aus. Bump-Mapping-Effekte lassen in Katakomben goldene Schriftzeichen an den Wänden dezent aufleuchten. Dank High Dynamic Range sind Sie kurzzeitig geblendet, wenn Sie in die Sonne schauen. Und das Meer schaut so echt aus, dass Sie Sareth am liebsten mit Absicht vom Kliff stürzen würden. Und auch die Physik-Engine weiß zu überzeugen. Ein Beispiel: Einer der Entwickler präsentierte uns einen Kampf in einer Hütte. Dort hingen dicke Fleischbrocken an der Decke und es standen Einrichtungsgegenstände aus Holz herum. Nachdem sich gegnerische Muskelberge beharkt hatten, lag kein Brett mehr auf dem anderen: Tische waren zerbrochen und Stühle platt gemacht. Das aufgehängte Fleisch? Nur noch Katzenfutter ... Das erinnerte uns irgendwie an die vergangene PC ACTION-Weihnachtsfeier.



»Was ist den das? Na ein Haupt, Mann!«

DARK MESSIAH

GENRE:	Action
ENTWICKLER:	Arkane Studios/Ubisoft
FERTIG ZU:	30%
ERSCHEINT:	2. Quartal 2006
VERGLEICHBAR:	Enclave, Knights of the Temple
INTERNET:	www.ubisoft.de

GETEILTE ARBEIT IST HALBE ARBEIT
Es gibt Spiele mit guten Einzelspieler-Modi, aber einem mäßigen Mehrspieler-Part. Andererseits bieten viele Mehrspieler-Titel selten einen gelungenen Einzelspieler. Das wollen die Macher von *Dark Messiah of Might and Magic* anders machen. Während die Arkane Studios in Lyon an den zwölf Levels der Geschichte von Sareth und dem dunklen Messias arbeiten, programmiert Kuju Entertainment in England zeitgleich den Mehrspieler-Teil. Die Insulaner sind unter anderem für den Mehrspieler-Modus für den Playstation-2-Titel *Call of Duty: Finest Hour* verantwortlich. Was das Spielprinzip angeht, soll das Ganze an die Schlachtfelder in *World of Warcraft: Battlegrounds* erinnern. Doch ist dessen Spielverlauf den Entwicklern immer noch zu „entspannt" – sie wollen den *Dark Messiah*-Mehrspieler-Modus schneller machen. „Wir bieten noch weitere Rollenspiel-Elemente. Nach jeder Runde gibt es Erfahrungspunkte, neue Fähigkeiten und Waffen. Mannschaftsgeist ist dabei von großer Bedeutung. So sprechen Sie ab, welcher Spieler nun welche Fertigkeiten erlernt, damit sich die Krieger, Zauberer und Diebe gegenseitig perfekt ergänzen. Es handelt sich hierbei um eine komplett neue Mehrspieler-Erfahrung", verspricht de Waubert. Die Franzosen nehmen die neue *Might and Magic*-Welt wirklich extrem ernst. Freuen Sie sich – auch wenn Sie für solche Szenarien eigentlich nichts übrig haben. *Dark Messiah of Might and Magic* überzeugt nämlich auch den engstirnigsten Fantasy-Hasser. Her damit! LUKASZ CISZEWSKI

KOMMENTAR

LUKASZ CISZEWSKI

Die knallharten Kämpfe gegen stinkende Orks haben es mir wirklich angetan: Schilde splittern, Schwerter sprühen Funken, Körpersaft fließt. Überhaupt ist mir die neue *Might and Magic*-Welt viel sympathischer als die alte. Da können mir die alteingesessenen *M&M*-Anhänger so viele Tiernamen geben, wie sie wollen, mir gefällt der düstere Stil aus *Dark Messiah* einfach besser. Das kann natürlich auch daran liegen, dass ich noch in die Windeln machte, als das erste *Might and Magic* erschien.



Ein leichtes Mädchen

- Nutzt dieselbe Grafik- und Physik-Engine wie Half-Life 2
- Nur als Download zu kaufen
- Internet zum Starten nötig
- Teil einer Serie
- Pro Episode 3 bis 6 Stunden Spielzeit

Glück: John Blades neue Partnerin in SIN EPISODES: EMERGENCE ist schlank! Mit Jessica Cannon (links) erlebt er das wohl schwarzhumorigste Ereignis seit der Geburt von Eddie Murphy.

Laden statt Laden

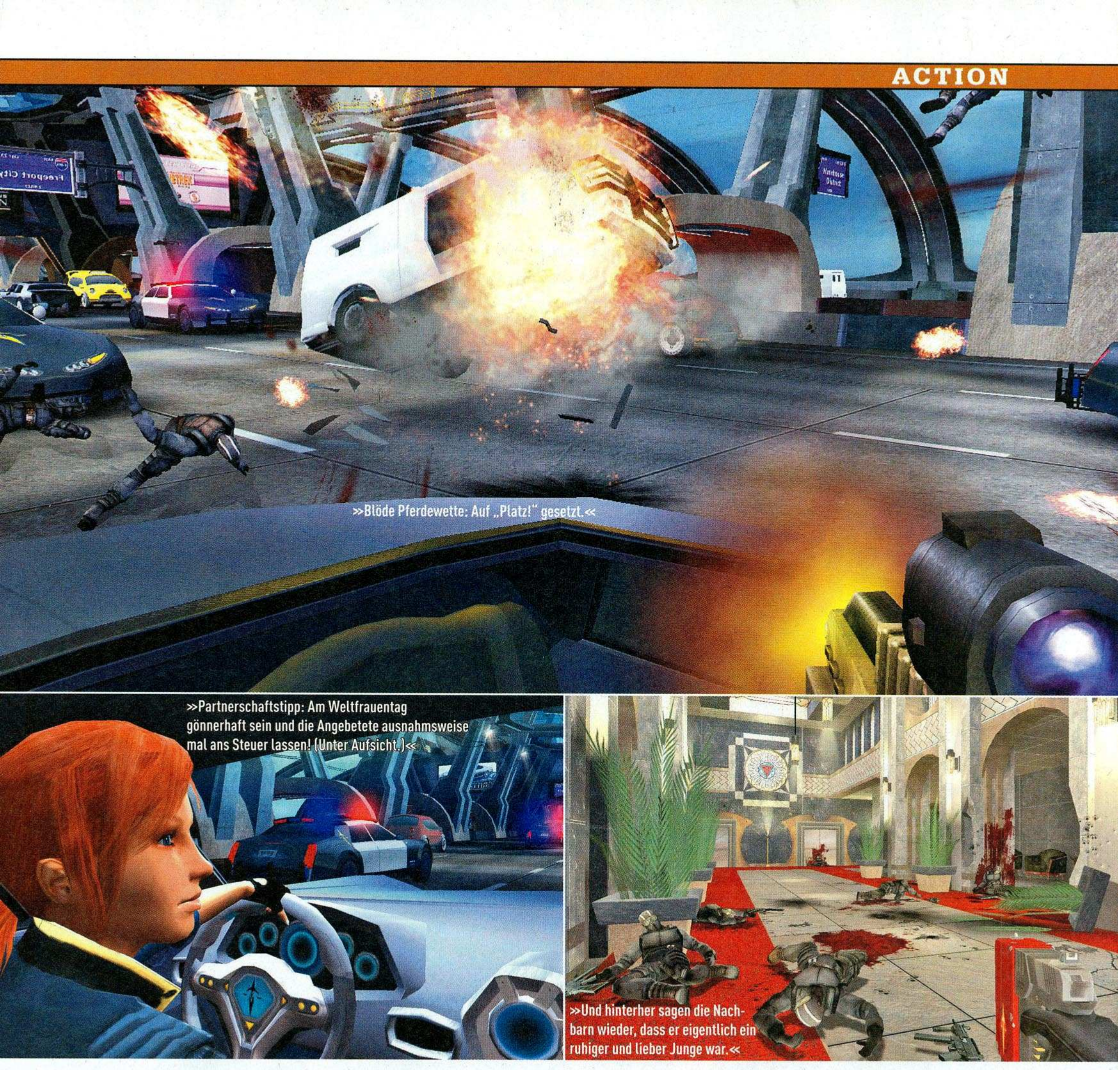
Dieses Spiel bekommen Sie per Download und nicht im Geschäft.

Sin Episodes wird im Gegensatz zu anderen Titeln nicht im Laden erhältlich sein, sondern zumindest vorerst nur als kostenpflichtiger Download und dem Titel entsprechend häppchenweise. Außerdem können Sie den Ego-Shooter nur starten, wenn Sie Internetzugang haben! Die Entwickler wollen jährlich drei bis vier Folgen veröffentlichen, wobei eine deutlich unter 20 Dollar kosten und rund drei bis sechs Stunden dauern soll. Jede Episode bietet eine in sich geschlossene Mini-Hintergrundgeschichte, ist aber auch Teil eines Ganzen. Den Spieler erwarten also so genannte, aus Fernsehserien bekannte „Cliffhanger" – das sind besonders spannende Enden einer Folge, die auf die Fortsetzung neugierig machen. Start für *Sin Episodes* ist voraussichtlich im September, wenn Teil eins unter dem Titel *Emergence* („Die Entstehung") erscheint. Mit einem Mehrspieler-Modus dürfen Sie 2006 rechnen, wobei dieser wohl auch nur gegen Kohle an die Zocker-Gemeinde geht. Saugen und daddeln kann man die kostenpflichtigen Daten-Pakete einzig über Valves Online-Dienst „Steam", der Spielern seit dem Erscheinen von *Half-Life 2* und *Counter-Strike Source* ein Begriff ist. Über die Lebensdauer der digitalen Action-Serie dürften die Verkaufszahlen entscheiden, was unweigerlich an die Einschaltquoten im Fernsehen erinnert. Die Entwickler von Ritual Entertainment denken übrigens durchaus daran, *Sin Episodes* auch als Packungsversion zu verticken, allerdings wesentlich später, im Rahmen einer Zweitvermarktung.

Sie ist gemein. Hinterhältig. Ein echt fieses Dreckstück, das Männern Angst macht. Ja, Elexis Sinclair erinnert an die typische deutsche Schwiegermutter. Mit dem entscheidenden Unterschied, dass man die scharfe Biochemikerin gern poppen würde. Vor rund sieben Jahren präsentierte sich die großbrüstige Schönheit als Bösewichtin in einem seither indizierten Ego-Shooter und dem zugehörigen Add-on. Im September kehrt das Luder zurück. *Sin Episodes* heißt der zweite Teil der Science-Fiction-Saga, der nur übers Internet zu haben sein wird und als Serie erscheint (siehe Infokasten links). Hinter dem Projekt steht wieder das Entwicklerstudio Ritual Entertainment in Dallas, das sich mit *Star Trek: Elite Force 2, Heavy Metal F.A.K.K. 2* und *Counter-Strike Xbox* einen Namen gemacht hat. Jetzt kehrt die Softwareschmiede zu ihren Wurzeln zurück.

„ÜBERTRIEBENE GEWALTSZENEN"

Die erste Folge von *Sin Episodes* trägt den Untertitel *Emergence* und es ist fast alles wie gehabt: Uns erwartet ein actionreiches Abenteuer, das förmlich mit rabenschwarzem Humor gespickt ist. Nicht umsonst versprechen die Entwickler schamlos „übertriebene Gewaltszenen und Unmengen Blut" (O-Ton



>>Blöde Pferdewette: Auf „Platz!" gesetzt.<<

>>Partnerschaftstipp: Am Weltfrauentag gönnerhaft sein und die Angebetete ausnahmsweise mal ans Steuer lassen! (Unter Aufsicht.)<<

>>Und hinterher sagen die Nachbarn wieder, dass er eigentlich ein ruhiger und lieber Junge war.<<

von Rituals Community-Relations-Manager Steve Hessel auf sinepisodes.com). Der Spieler schlüpft erneut in die Rolle des sarkastischen Sprücheklopfers John Blade. Gern erinnern wir uns an dessen tiefe Grabesstimme, die das Ableben eines Gegners schon mal mit den Worten „Rest in pieces!"* furztrocken kommentierte. Blade ist im Jahr 2041 Chef der privaten Polizeitruppe HardCorps, die in der Stadt Freeport für Recht und Ordnung sorgt. Schnell wird klar, das Elexis Sinclair ihre seinerzeit gescheiterten Pläne diesmal endlich durchsetzen will. Ihre Firma SinTEK stellt eine Droge namens U4 her, die eigentlich die Evolution vorantreiben soll, aber dummerweise nebenbei ähnlich wie Volksmusik wirkt: Die Substanz verwandelt Menschen in hirnlose Mutanten. Der Spieler muss nun die Bürger von Freeport beschützen und bekommt es dabei mit SinTEK-Schergen, Monstern und Robotern zu tun. Die menschlichen Kontrahenten sollen im Vergleich zum Vorgängerspiel um einiges gefährlicher geworden sein. Einige beispielsweise nutzen neuerdings Raketenrucksäcke, um Ihnen um die Ohren zu fliegen. Blade, der nach Aussagen der Macher noch rauer und sarkastischer geworden ist, bekämpft diese in *Emergence* mit einem halben Dutzend Waffen. Wieder mit von der Partie ist natürlich seine schnucklige Freundin Magnum. Die hat neuerdings eine sekundäre Feuerfunktion, bei der sie mit Uran angereicherte Munition verschießt und damit beispielsweise problemlos Türen durchschlägt. Auf andere Werkzeuge wie Schrotflinte, Sturmgewehr und Handgranaten müssen Sie selbstverständlich ebenso wenig verzichten.

KOMM IN FAHRT!

Mit JC steht John ein alter Bekannter zur Seite, wobei der pubertäre, fast weinerliche Technikfreak mittlerweile gereift ist. Wie früher versorgt er seinen Boss per Funk mit Tipps, was einige witzige Dialoge erwarten lässt. Bei Kämpfen begleitet Blade eine neue Kollegin, die rothaarige Jessica Cannon, die Sie unter anderem auf dem großen Bild ganz links bewundern dürfen. Es gibt einen Abschnitt im Spiel, bei dem die flotte Auszubildende einen HardCorps-Wagen durch das Hafenviertel steuert, während der Spieler die bösen Jungs mit blauen Bohnen füttert (großes Bild oben). Während der wilden Verfolgungsjagd können Sie im Auto beliebig die Position wechseln, das Verdeck und alle Fenster öffnen und sich sogar hinauslehnen, um in eine günstige Schussposition zu gelangen. Fahrzeuge

* („Ruhe in Stückchen!"; Abwandlung des Spruchs „Rest in peace", was „Ruhe in Frieden!" bedeutet)

Die gefährlichsten Frauen der Welt

Mit *Sin Episodes* kommt auch Elexis Sinclair zurück, eine der gefährlichsten Frauen der Welt. Aus diesem Anlass gibt's exklusiv in PC ACTION das Sammelkartenspiel *Yu-Gi-Oh-Je-Weiber!* zum Ausschneiden. Teil eins startet mit vier besonders begehrten Exemplaren.



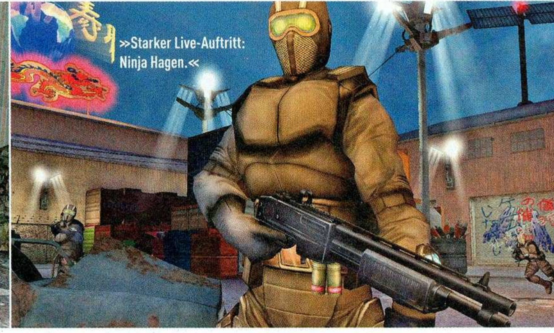






Foto: action press 3x


»Weil das Geschäft auf dem Straßenstrich von Bagdad nicht so gut läuft, verdienen sich die Huren ein bisschen was dazu.«


»Starker Live-Auftritt: Ninja Hagen.«

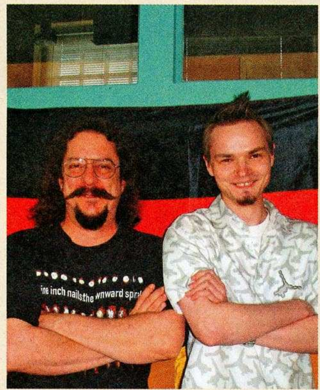
haben Trefferzonen. So ist es möglich, Teile ganz gezielt zu bearbeiten – die Reifen etwa. Das Spiel bietet ohnehin diverse Vehikel, von denen Sie auch einige selbst lenken dürfen, Autos von Zivilisten und Blades Streifenwagen zum Beispiel.

PHYSIK: NOTE 1

Sin Episodes basiert weitgehend auf der Technik von *Half-Life 2*, die Jungs von Ritual haben daran aber noch gefeilt – und das nicht nur an der Grafik und der künstlichen Intelligenz. Großen Wert legen die Macher auf physikalisch korrekte Gegebenheiten. Dank der dafür zuständigen *Havok*-Engine ist es etwa möglich, dass der Spieler sich bei Gefechten schnell mal eine provisorische Deckung schafft, indem er ein Tischbein greift und das Möbelstück umwirft. Die Systemvoraussetzungen dürften sich übrigens im Bereich eines *Half-Life 2* bewegen. Das heißt, dass Sie mit einem 2,8-Gigahertz-Rechner, 1 Gigabyte RAM und DirectX9-Grafikkarte keine großen Sorgen haben sollten. Besonders stolz sind die Programmierer auf die bereits aus dem ersten Teil bekannten so genannten „Action-based Outcomes" (ABOs). Das sind bestimmte Stellen, an denen sich Ihr Verhalten auf den späteren Verlauf des Abenteuers auswirkt. Dabei kann es sich um eher kleine Ereignisse handeln – wenn Ihr Held zum Beispiel irgendwo im Level ein Ventil öffnet und später ein Gebiet mit Wasser überflutet ist. Oder um bedeutsamere Auswirkungen, die es Ihnen etwa ermöglichen, einen anderen Weg durch den Level zu nehmen. Das ist nach Ansicht der Entwickler ein wichtiger Aspekt, soll er doch den Wiederspielwert jeder Episode erhöhen. Ritual experimentiert sogar mit ABOs, bei denen alle *Sin*-Spieler das Geschehen beeinflussen. Die Software registriert dabei vorher, wie sich die meisten Zocker an bestimmten Stellen verhalten haben. Wohlgemerkt: Diese Idee ist noch nicht spruchreif, sondern nur eine Überlegung.

INTERVIEW „WIR BIETEN FÜR DEUTSCHLAND DIE UNZENSIERTE VERSION AN!"

Wer Spiele wie *Heavy Metal F.A.K.K. 2* entwickelt hat, muss reichlich durchgeknallt sein. Ein Grund mehr für unseren US-Korrespondenten Heinrich Lenhardt, mit zwei Jungs von Ritual Entertainment zu sprechen: Chef-Leveldesigner Richard „Level-Lord" Gray (auf dem Bild links) und Community-Relations-Manager Steve Hessel.



»Ungeschminkt schauen Ingo Lenßen und sein Partner Christian Storm dann doch reichlich scheiße aus.«

PC ACTION Glaubt ihr, dass den Spieler von heute ein neues *Sin* interessiert? Es ist viel Zeit verstrichen, seit Teil eins erschien ...

STEVE HESSEL: Als der erste Teil kam, beschritt er einige neue Wege. Er hob Interaktivität auf eine neue Stufe und bot diverse Eigenschaften, die es vorher so noch nicht gab, etwa nutzbare Fahrzeuge, eine zum Teil zerstörbare Umgebung und Stellen, die unterschiedliche Konsequenzen für den weiteren Spielverlauf haben. Es war ein wirklich innovativer Titel, der das Genre voranbrachte. Das Spiel hat noch immer Kultstatus und bis heute gibt es Leute, die es online zocken. Tatsächlich wurde es vor einigen Jahren in die Gamespy-Rangliste der am meisten unterschätzten Titel aufgenommen und es existierte eine Petition, worin ein Nachfolger gefordert wurde. Abgesehen davon brauchen viele Nachfolgetitel Jahre, bis sie erscheinen. *Doom 3* und *Half-Life 2* kamen vergangenes Jahr raus und *Duke Nukem Forever* ist länger in der Entwicklung, als ich mich erinnern kann. Deshalb denke ich nicht, dass sich der Zeitrahmen negativ auswirkt.

RICHARD GRAY: Das war eine blöde Frage ... (grinst) Spielt es überhaupt eine Rolle, dass es einen ersten Teil gab? Es ist nur wichtig, dass das Spiel Spaß macht. Wir hoffen natürlich, dass es *Half-Life 2* – dem besten Ego-Shooter aller Zeiten – ebenso die Stirn bieten kann wie *F.E.A.R.*

PC ACTION Was sind die Stärken von Valves *Source*-Grafikengine, sodass ihr sie der *Unreal*-Technologie vorgezogen habt?

RICHARD GRAY: Ich würde nie sagen, dass *Source* besser ist als *Unreal*, *Quake* oder irgendeine andere der gegenwärtigen Engine-Technologien. Sie sind alle gut und keine hat nennenswerte Einschränkungen oder Stärken. Wir haben aber bereits mit Valve und deren Tools gearbeitet, deshalb bewegen wir uns in einem Bereich, mit dem wir sehr vertraut sind.

PC ACTION Ego-Shooter sind berüchtigt für ihre „Das Spiel ist fertig, wenn es fertig ist"-Pünktlichkeit und Verschiebungen hinsichtlich des Erscheinungstermins. Seid ihr sicher, regelmäßig neue Episoden liefern zu können?

STEVE HESSEL: Wir wollen drei bis vier Folgen pro Jahr veröffentlichen, haben aber keinen festen Terminplan. Unser Ansatz ist, dass wir uns schrittweise nähern – wir designen Spielabschnitte, testen sie, zerlegen sie wieder, bauen sie neu zusammen, polieren und testen noch mal. Es ist eine Menge Arbeit, aber das bringt dem Spieler die ultimative Erfahrung. Letzten Endes wollen wir eigentlich eine Episode veröffentlichen, wenn es viel Spaß macht, sie zu spielen, statt uns darauf zu konzentrieren, um jeden Preis einen Termin einzuhalten.

RICHARD GRAY: Ich glaube, jeder Spieler – einschließlich mir, bevor ich Entwickler wurde – sollte einen Monat in einer Softwareschmiede verbringen. Wenn jemand gesehen hat, was es bedeutet, Spiele zu machen, wird er niemals mehr eine solche Frage stellen (grinst).

PC ACTION Beschert euch das Arbeiten ohne traditionelle Vertriebsfirma mehr Raum für kreative Freiheit?

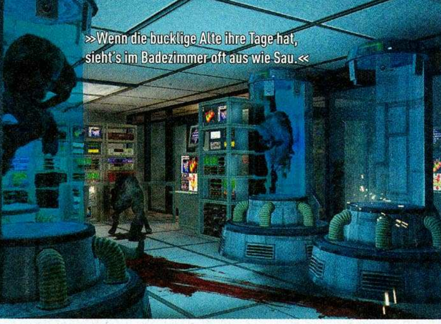
RICHARD GRAY: Definitiv. Du wirst dich verdammt schwer tun, einen Vertriebspartner zu finden, der dir kompletten kreativen Freiraum für ein Produkt gestattet. Warum sollte er auch, wenn man bedenkt, dass er aus eigener Tasche für ein Multimillionen-Dollar-Projekt zahlt?

PC ACTION Erwägt ihr angesichts der Tatsache, dass das Spiel „übertriebene Gewaltszenen und Unmengen Blut" zeigen soll, eine verwässerte Version für deutsche Käufer anzubieten oder werden diese eine ungeschnittene US-Version per Steam spielen können?

RICHARD GRAY: Wir wollen für Deutschland die unzensierte Version anbieten. Die rechtliche Situation hat sich um einiges gebessert, seit der erste Teil erschienen und nach wenigen Tagen auf dem Index gelandet ist, und wir wollen deutschen Spielern die gleiche Erfahrung bescheren wie allen anderen auch.



»Doppelt unangenehm: Vander-Hämorrhoiden.«



»Wenn die bucklige Alte ihre Tage hat, sieht's im Badezimmer oft aus wie Sau.«

„Context Look" nennt sich dagegen eine Idee, die garantiert verwirklicht wird. Diese erlaubt Nichtspielercharakteren, auf Blades Blicke zu reagieren. Soll er zum Beispiel in einem Raum voller Kleinkram ein bestimmtes Objekt finden, ist JC in der Lage, ihn per Funk zu lotsen. Starrt Blade ständig auf Jessicas Brüste, wird diese ihn schnell an seine eigentlichen Missionsziele erinnern, was auch vorteilhaft sein kann, wenn Sie mal wieder verpennt haben, was eigentlich zu tun ist.

SPIELERTRÄUME WERDEN WAHR

Einen Mehrspieler-Modus plant Ritual indes auch. Er soll aber unbedingt „originell und eines *Sin*-Spiels würdig" sein, sodass die Entwickler zunächst eine Umfrage auf der Homepage starten, um den Wünschen der Fans gerecht zu werden. Ähnlich wollen die Macher übrigens bei den weiteren Episoden verfahren. Das sei eben ein großer Vorteil der häppchenweisen Veröffentlichung: Man könne Vorschläge und Ideen sammeln und sie direkt umsetzen. „Das ermöglicht es uns, die Episoden so maßzuschneidern, wie sie sich der Spieler wünscht", heißt es. „Wenn etwas gut ankommt, erweitern wir es. Ungeliebte Aspekte werden geändert oder fliegen komplett raus." Tja, und notorische Nörgler, denen gar nichts passt, dürfen selber als Designer ran: Kurz nach dem Erscheinen von *Emergence* ist geplant, einen Entwickler-Baukasten zu veröffentlichen. Es sind also diverse Mods zu erwarten. Sehr schön, wie wir finden. HARALD FRÄNKEL

SIN EP.: EMERGENCE

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Ritual Entertainment
FERTIG ZU:	90%
ERSCHEINT:	September
VERGLEICHBAR:	Half-Life 2
INTERNET:	www.sinepisodes.com

KOMMENTAR

HARALD FRÄNKEL



Ich erinnere mich an das Weihnachtsfest vor fünf Jahren, als mir die Jungs von Ritual ein aufblasbares Schaf mit Strapsen und Popoloch als Geschenk schickten. Seither weiß ich, dass diese Irren einen gewaltigen Sockenschuss haben. Sehr schön, denn das sind prima Voraussetzungen für einen Ego-Shooter der etwas anderen Art. Aber: Wegen dieses Episodensteamdingensda bin ich skeptisch. Wenn jeder Teil 15 Euro kostet, habe ich bereits nach drei Folgen so viel bezahlt wie für eines der teureren Spiele im Laden, es geht mir aber eine hübsche Verpackung ebenso ab wie ein Mehrspieler-Modus. Was werde ich also tun? Ich beäuge Episode eins vorfreudig, aber sehr kritisch, und hoffe, dass ich Weihnachten 2005 eine aufblasbare Elexis-Sinclair-Puppe bekomme.

- Noch martialischer als der Vorgänger
- Das böse Alter Ego des Prinzen ist spielbar.
- Renn-Sequenzen mit Streitwagen
- Alles spielt sich in der Stadt Babylon ab.

AUF DVD
TRAILER

»Neu im ZDF: Thierse vor der Kamera.«

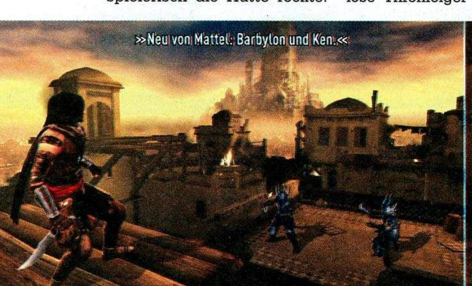
Unter Messers Schneide

Ubisofts Vorzeige-Adliger holt in PRINCE OF PERSIA 3: THE DARK PRINCE nicht nur neue Waffen aus dem Sack, sondern leidet unter einer gespaltenen Persönlichkeit – die wiederum gegnerische Körper spaltet.

Prince of Persia: *The Sands of Time*, das 2003 erschien, kassierte überall Höchstwertungen. Kommerziell gesehen war der Titel aber eine Enttäuschung. Ist der Aladins-Wunderlampe-Look etwa zu kindisch für das Massenpublikum gewesen? Jedenfalls erschufen die Entwickler einen düsteren und ziemlich derben Nachfolger inklusive Heavy-Metal-Soundtrack und siehe da – *Prince of Persia: The Warrior Within* verkaufte sich mehr als ordentlich. Selbst Gegner der Prinzen-Metamorphose gestehen ein, dass der Titel auch spielerisch die Hütte rockte. Jetzt raten Sie mal, was Ben Mattes, Produzent von *Prince of Persia 3*: *The Dark Prince*, behauptet? Der dritte Teil soll noch besser werden und beide Vorgänger in den Schatten stellen. Nachdem, was wir zu Gesicht bekamen, liegt der Typ nicht falsch. *The Dark Prince* strotzt nur so vor wirklich geilen Neuerungen.

DOPPELT GEMOPPELT

Im neuesten Teil der Reihe wird der Prinz mit seiner bösen Seite konfrontiert, was durchaus wörtlich zu nehmen ist. An bestimmten Stellen im Spiel verwandelt sich der namenlose Thronfolger in den Dark Prince. Der sieht nicht nur cool aus, sondern hat eine besondere Waffe im Gepäck: einen Ketten-Dolch – eine Mischung aus Klinge und Peitsche, wenn man so will. Im Kampf hat der dunkle Prinz auf diese Weise eine größere Reichweite, kann Gegner aus der Ferne erdrosseln, entwaffnen oder wie einen Fisch an der Angel einholen. Außerdem dient das Ding auch der Fortbewegung. Wie Indiana Jones schwingt der Prinz damit über Abgründe. Doch auch im Normalzustand hat der Prinz neue Tricks drauf. Eine Verbesserung, die völlig neue Möglichkeiten bietet, ist die „Speed-Kill-Funktion". Ahnungslosen Gegnern bescheren Sie so einen schnellen Bildschirmtod. Wenn Sie sich von hinten heranschleichen, zum Beispiel. Sind sich die Feinde Ihrer Anwesenheit bewusst, geht es wie gehabt zur Sache. Das Kampfsystem ist gleich geblieben, bietet aber ebenfalls neue Aktionen. Ganz neu sind übrigens auch die Streitwagen-Rennen, aber dazu kommen wir noch. Erstmal sollten wir Sie über die Story aufklären: Der Prinz erreicht nach den letzten Abenteuern endlich seine Heimatstadt Babylon, doch der Empfang ist nicht eben freundlich. In der Stadt herrscht Chaos, der ei-


»Neu von Mattel: Barbylon und Ken.«


»Der Kunstfurzer hatte immer zwei Leibwächter dabei.«

»Im Wald gefunden: Hänsel und Gräte.«

gene Vater nimmt den Prinzen gefangen. Die Herrscherin der Zeit, Kaileena, eilt zur Rettung, was die Sache noch schlimmer macht, denn der Prinz kommt zwar frei, doch dafür wird Babylon vom Sand der Zeit überflutet. Dagegen ist selbst der Jihad locker!

UNSERE KLEINE STADT

Prince of Persia 3 spielt ausschließlich in der Stadt Babylon und bietet mehr Außenlevels als die Vorgänger. Die Designer haben sich architektonisch an Städten wie Kairo oder Marrakesch orientiert und eine stimmungsvolle Tausendundeine-Nacht-Atmosphäre erschaffen. Cool: Die Stadt ist mehrstöckig angelegt. Ganz unten herrschen Grau- und Brauntöne vor, das Ganze ist verwinkelt und klaustrophobisch, wie einst in der DDR. Sofort merkt man: Hier wohnen die armen Schweine. Weiter oben haust die Elite, was an freundlicheren Farben und prunkvolleren Gebäuden abzulesen ist. Auf den Dächern hat man zudem eine unglaubliche Aussicht. Der Turm von Babel steht in voller Pracht, Rauchschwaden verdunkeln den Himmel, sind Zeugen andauernder Kämpfe und Unruhen. „In dieser neu geschaffenen Außenumgebung von Babylon bekommt der Spieler einen ganz neuen Sinn von Freiheit. Er ist nicht mehr auf die langen und schmalen Gänge des Palastes aus *Sands of Time* oder auf die Insel aus *Warrior Within* beschränkt", erklärt Produzent Ben Mattes. Wir bestätigen: Das glückte der Entwickler-Mannschaft wirklich!

DER GROSSE WAGEN

Sozusagen zur Abwechslung integrierten die Macher regelmäßige Renn-Passagen, in denen der Prinz mit einem Streitwagen durch die engen Gassen Babylons heizt. Hier peitschen Sie Pferdehintern und anbrüllen dürfen Sie die Mähren auch nach Kräften. Ganz klar, dass der Feind die königliche Kutschfahrt unsanft beenden will. Dies vereiteln Sie, indem Sie Gegner abdrängen, gegen Hauswände quetschen oder mit dem Schwert wegmachen. Da geht die Pumpe, das können wir Ihnen versichern! Alles in allem wirkt des Prinzen drittes Abenteuer mehr als rund. Alte Tugenden plus spaßige Neuerungen lassen Großes erhoffen.

AHMET ISCITÜRK

PRINCE OF PERSIA 3

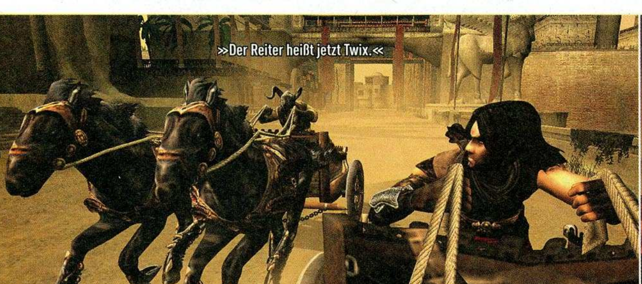
GENRE:	Action
ENTWICKLER:	Ubisoft Montreal
FERTIG ZU:	85%
ERSCHEINT:	November 2005
VERGLEICHBAR:	PoP, Beyond Good & Evil
INTERNET:	www.princeofpersiagame.com

KOMMENTAR

AHMET ISCITÜRK



Ich mochte schon die letzten beiden Teile sehr und auch *The Dark Prince* steht auf meiner Wunschliste. Wie Prinz Ernst August von Hannover kann ich im Spiel meine dunkle Seite kennen lernen. Die Geschichte mit den Streitwagen und der offeneren Spielwelt sagt mir ebenfalls zu. Ich bin mir ziemlich sicher, dass mit dem dritten der wirklich beste Teil der Serie erscheint. Falls nicht, werde ich die Entwickler tö ... trösten.



»Der Reiter heißt jetzt Twix.«



»Die Wahrheit: Jesus riss sich vom Kreuz, schlug alle tot und ging dann einen heben.«

>>Unangenehm: Gastredner beim Treffen der Flatulenz-Selbsthilfegruppe.<<

>>Führt aus der Dunkelheit: Highway to Hell.<<

>>Gefährlicher als landläufig bewusst: Sonnenbrand.<<

Das ist der Penner

Das Ende der Welt ist nahe! In BAD DAY L.A. mimen Sie einen Obdachlosen. Verhindern Sie weitere Katastrophen!

Es regnet Meteore. Ein Bus wird von einem besonders großen Brocken zerschmettert. Touristen, die eben noch über Hollywoods Walk of Fame flanierten, flüchten panisch. Die Strahlung des Weltraumgesteins verwandelt einige Passanten in böse, superstarke Mutanten. Plötzlich laufen Zombies durch die Straßen, ein größenwahnsinniger Kinobesitzer strebt nach der Weltherrschaft und Bandenmitglieder beginnen Molotow-Cocktails zu werfen. Mittendrin stehen Sie: Gepunktete Baskenmütze, schäbige, braune Jacke, zerschlissene Jeans. Anthony Williams eben. Vor kurzem noch ein Obdachloser mit Einkaufswagen, jetzt der Held, der Los Angeles vor dem Untergang retten soll.

SONNE, STRAND UND TOD

Nach *Scrapland* folgt nun das nächste Spiel, in dem Entwickler-Ausnahmeerscheinung American McGee seine Finger hat. „Der Kern von *Bad Day L.A.* dreht sich um den Aspekt des Chaos-Managements", erklärt er. „Das ist vergleichbar mit dem Managen der Gefühlszustände eines Charakters in *Die Sims*. Der Unterschied besteht darin, dass du eine Schrotflinte oder einen Feuerlöscher nutzt, um deine Einstellungen vorzunehmen." Das hätten wir uns manchmal auch schon bei den *Sims* gewünscht, wenn unser Alter Ego mal wieder auf Toilette will, anstatt mit der hübschen Nachbarin anzubandeln. *Bad Day L.A.* erstreckt sich über acht Stunden eines virtuellen Tages in der kalifornischen Metropole Los Angeles. L.A. – die Stadt, in der jährlich mit der E3 die größte Spielemesse der Welt stattfindet. „Vieles von dort ist in der ganzen Welt bekannt", so McGee. „Schon unter normalen Umständen muss L.A. sich jedes Jahr mit diversen Katastrophen auseinandersetzen: Feuer, Erdbeben, Aufstände, Erdrutsche. Es ist nicht schwer, sich vorzustellen, dass weitere Unglücke die Stadt heimsuchen könnten."

EIN HAUCH VON SOUTHPARK

Von Thematik und Tiefgang her ist *Bad Day L.A.* klar ein Spiel für Erwachsene. Warum dann die knallbunte Comic-Grafik? „Die große Herausforderung ist, das Konzept eines Desasters zu verkaufen", erläutert McGee. „Wie anders könnte man das umsetzen, als die Leute damit zum Lachen zu bringen? Von der anderen Seite kann man das Spiel betrachten und denken: ‚Hmm, das sieht wie ein lustiger Cartoon aus, aber dieser Mexikaner hat gerade einen Zombie mit einer Kettensäge getötet ...' *Southpark* ist ein ähnliches Beispiel für Erwachsenen-Comedy, die aussieht wie für Kinder gemacht, sich aber mit Themen wie Gewalt, Sexualität, Kultur und so weiter beschäftigt. Und das ist okay, da es dich nie mit übermäßigem Realismus überfordert. Die Realität liegt mehr in der Botschaft als in der Art der Übermittlung." Wenn Sie sich todesmutig in brennende Häuser stürzen, um die Lieben der verzweifelten Bewohner zu retten, und sich diese nachher als aufgeblasene Sexpuppen herausstellen, wissen Sie, was er meint. „Der Humor dieser Missionen entsteht oft aus den Sprüchen und daraus, dass der Hauptcharakter überhaupt in eine solche Situation verwickelt wird. Ihn als zurückhaltenden Helden zu beschreiben, wäre noch untertrieben. Oft weigert er sich auch einfach, Leuten zu helfen, denen er begegnet – nur um sich umzuentscheiden, sobald er merkt, dass sein Entkommen mit deren Überleben zusammenhängt."

JOACHIM HESSE

BAD DAY L.A.

GENRE:	Action
ENTWICKLER:	Enlight Software
FERTIG ZU:	60%
ERSCHEINT:	Frühling 2006
VERGLEICHBAR:	GTA San Andreas
INTERNET:	www.enlight.com/bdla

KOMMENTAR

JOACHIM HESSE



Stangenware für den Massenmarkt waren die Spiele von American McGee selbst zu seiner Zeit als Level-Designer bei id Software noch nie. So blieb das an sich hervorragende *Alice* weit hinter den Verkaufserwartungen zurück und auch *Scrapland* teilte die Meinungen. Mich freut es daher umso mehr, dass der Mann seinen Weg trotzdem unbeirrt weiter geht. *Bad Day L.A.* sieht nach einem hintergründig genialen Machwerk aus, das das Genre und die Industrie-Gesellschaft mal wieder richtig auf die Schippe nimmt. Sicher auch wegen der Grafik keine leichte Kost, aber für den einen oder anderen durchaus ein Spielchen wert.

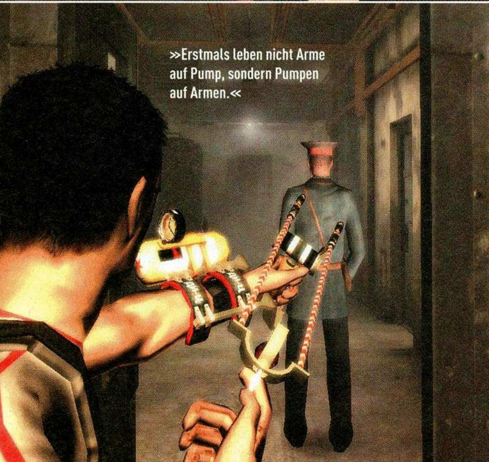


»Praktisch: Soldaten mit dem grünen Punkt recycelt man zu schicker Mode im Army-Look.«

Moskau-Boy

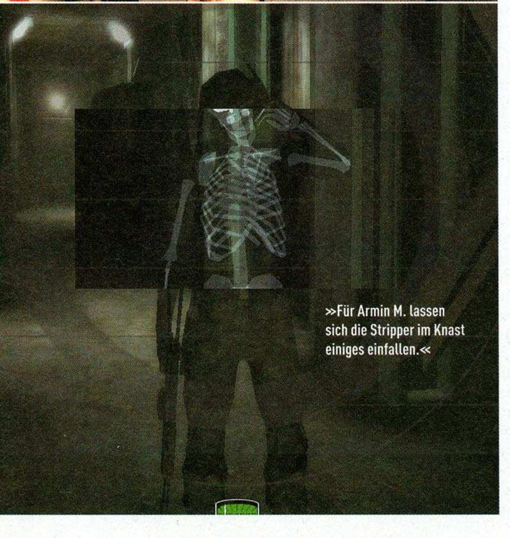
In COLD WAR spielen Sie einen Typen, der in Mütterchen Russland feststeckt und dabei handwerkliches Geschick beweist. Sam Fisher und McGyver in einer Person?

Carter ist eine echt arme Sau. Der Journalist recherchiert in der Zeit des Kalten Krieges in Moskau. Zumindest versucht er es, denn nach kurzer Zeit nimmt der KGB ihn hopps und der Zeilenschinder landet im berühmt-berüchtigten Ljubljana-Gefängnis. Warum ihm dieses fiese Schicksal widerfährt? Keine Ahnung, aber ein Typ wie Matt Carter wittert natürlich eine ganz heiße Story und er will Licht in das Dunkel der Verschwörung bringen. Ihm gelingt die Flucht aus dem Bau und damit läuft die härteste Recherche seines Lebens an ...


»Erstmals leben nicht Arme auf Pump, sondern Pumpen auf Armen.«

EIN ECHTER MILCHBUBI?

Splinter Cell-Kenner fühlen sich in *Cold War* sofort heimisch. Genau wie Sam Fisher hat Mister Carter nur eine Chance – wenn er unauffällig agiert. Eine Schleich-Anzeige auf dem Bildschirm gibt auch in *Cold War* über den Auffälligkeits-Status der Hauptfigur Aufschluss. Patrouillen, Sicherheitskameras und Lichtschranken gilt es tunlichst zu umschiffen. Gegner schaltet der Protagonist am besten von hinten aus und deren Körper zerrt er dann in dunkle Ecken. Alles wie gehabt? Nicht ganz. Denn die Entwickler haben anscheinend nicht nur reichlich *Splinter Cell* gezockt, sondern auch extrem viele *McGyver*-Folgen geguckt. Resultat: Unser Russland-Tourist sammelt scheinbar nutzlosen Müll wie leere Plastikflaschen ein und baut daraus praktische Utensilien wie Granaten oder Gummigeschosse. Man darf auch nicht vergessen, dass der Hauptdarsteller eben kein skrupelloser Elite-Super-Killer-Soldat ist, sondern eine studierte Brillenschlange. Deshalb ist das Töten von unschuldigen Zivilisten tabu. In manchen Missionen dürfen Sie in der Rolle des Matt Carter gar keinen virtuellen Menschen das Licht ausblasen. Hier helfen die selbst gebastelten Spielsachen. Zwar können Sie sich von hinten an Gegner heranschleichen und diese mit recht armselig animierten Nahkampf-Manövern ausschalten, aber mit einem gezielten Gummigeschoss-Treffer geht so was eben auch bequem aus sicherer Entfernung. Toll finden wir, dass Sie durch bekannte Orte wie Lenin-Mausoleum oder Tschernobyl-Kraftwerk schlendern. Wenig ansprechend sind die holprigen Animationen und die stellenweise überforderte künstliche Intelligenz. Gerade verbündete Nichtspielercharaktere verhielten sich häufig total dämlich. AHMET ISCITÜRK


»Für Armin M. lassen sich die Stripper im Knast einiges einfallen.«

COLD WAR

GENRE:	Action
ENTWICKLER:	Mindware/Dreamcatcher
FERTIG ZU:	90%
ERSCHEINT:	Herbst 2005
VERGLEICHBAR:	Splinter Cell 3
INTERNET:	coldwar.mindwarestudios.com

KOMMENTAR

AHMET ISCITÜRK



Den *McGyver*-Aspekt finde ich cool. In welchem anderen Schleich-Actionspiel baut man sich schon Waffen und anderes nützliches Zeug aus herumliegendem Schrott zusammen? Dafür sind die obligatorischen Elemente wie „Von hinten anschleichen und leise killen" eher unbefriedigend umgesetzt. Die Grafik ist auch so ein zweischneidiges Schwert. Zwar strotzt *Cold War* nur so vor aufwendigen Effekten, aber die kaschieren Zuckel-Animationen, Detail-Armut und einige gröbere Texturen nur bedingt. Umso gespannter bin ich auf die Verkaufsversion, denn mit Feinschliff geht garantiert noch was.

- Neuer Entwickler
- Nicht-linearer Spielablauf
- 18 Nebenmissionen
- Waffen, Rüstung, Gegenstände lassen sich handeln.
- Mehrspieler-Modus

AUF DVD
VIDEO

»Abschlussprüfung: Erste-Sterbehilfe-Kurs.«

Schwertschwinger-Club

Männer mit mächtigen Prügeln tauchen nicht nur auf einschlägigen DVDs, sondern auch in KNIGHTS OF THE TEMPLE 2 auf. Aber keiner steht dabei so perfekt seinen Mann wie Sie.

Welche Rüstung darf es denn heute sein? Ja, die Zeiten des durchgerosteten Plattenpanzers von Papa sind vorüber. Der moderne Ritter trägt, worauf er Lust hat. Zumindest, wenn er Paul de Raque heißt und in *Knights of the Temple 2* erneut die Welt retten soll. Da achtet man schon mal auf sein Äußeres. „Der Spieler darf diesmal mehr eigene Entscheidungen treffen und etwa darüber befinden, welche Rüstung er trägt und welche Waffen er einsetzt", erklärt PR-Manager Michael Domke, der bei Herausgeber TDK schon den Vorgänger betreute. Und da „mehr" selten verkehrt ist, klotzt Teil 2 in allen Belangen ran. Allein das Mordinstrumente-Arsenal reicht von Keulen, Äxten und Armbrust über orientalische Klingen bis hin zum mächtigen Zweihänder.

TOT DEN TOTEN!

Mittelalter. Tiefstes 13. Jahrhundert. Sie fühlen sich allein. Das sind Sie aber nicht. Vom Tritt Ihrer Füße und dem Fackelschein aufgeschreckt, huschen ein paar Ratten vorbei und verschwinden in der Kanalisation. Sie schreiten weiter. Hier irgendwo muss es sein. Tja, ein Held hat es eben schwer. Da verdauen Sie gerade noch Ihr erstes Abenteuer, schon braut sich neues Unheil zusammen. Horden von Untoten überschwemmen den Norden Europas. Nur Sie können die Artefakte finden, die das Portal zur Unterwelt wieder schließen. Noch in Gedanken, sehen Sie plötzlich die Schatten der Männer um die Ecke lugen. Sie packen Ihren Säbel fester und bereiten sich vor, die Erde mit rotem Pixelblut zu tränken: Und so wenig wie möglich davon soll Ihr eigenes sein!

OFFEN FÜR NEUES

Knights of the Temple 2 präsentiert sich bedeutend offener als der Vorgänger. Statt hintereinander die Levels abzuklappern, nehmen Sie jetzt nach eigenem Gusto Aufträge an und wählen eigenständig die Route. Neben dem Hauptstrang finden sich laut den Entwicklern 18 Nebenmissionen. Die bekommen Sie bei Gesprächen angeboten. So erhaschen Sie nicht nur bessere Ausrüstung, sogar mehrere Endsequenzen sollen existieren. Ein klarer Pluspunkt. Ohnehin scheint das Entwicklerteam partiell durchaus ehrgeizigere Ziele zu verfolgen. Das liegt bestimmt auch daran, dass die Mannschaft wechselte. Teil 2 entsteht nicht mehr in Schweden in den Starbreeze-Studios, der Schmiede von *Chronicles of Riddick* oder unserer nächsten Heft-Vollversion

Verkäufliche Liebe

Unser Actionspiel soll spannender werden: Lass uns ein paar Rollenspiel-Elemente einbauen. Neben den Erfahrungspunkten, die Sie auf die Fähigkeiten Ihres Ritters verteilen, gibt es nun auch vom Spieler gelenkte Gespräche und vor allen Dingen Händler. Hier kaufen Sie Heiltränke oder machen Waffen zu Gold (Bild rechts).



»Sorgt für Stimmung: auf Partys pupsen.«

»Spanien: Der Fünf-Sterne-Bungalow sah im Prospekt ganz anders aus.«

»Beim Schönheitschirurg: der Mann mit der eisernen Maske.«

PAUL DE RAQUE
1. I want to buy something!
2. Any news concerning Ylgar?
3. Do you have some work for me?
4. Good-bye

»War im Trainingslager noch kein Ass: Wilhelm Tell.«

OUT OF AMMO 0/10

Enclave. Stattdessen tüfteln die Slowaken Cauldron (*Conan*, *Chaser* – in diesem Monat Vollversion auf unserer Heft-DVD) an der Fortsetzung. Einige Orte erinnern gar ein wenig an Hyboria, Spielheimat von *Conan*. Doch gegen Römer, Sarazenen und die Monster einer antiken Unterwasserfestung kämpfte vermutlich nicht einmal der beliebte Barbar.

DIE ZEIT IST NAH

„Oh, was für ein hübscher Mann. Ich mag Männer mit großen ...", die dralle Blondine im luftigen Sommerrock macht eine künstlerische Pause: „... Schwertern". Na, da ist sie mit Patrick Lindner wohl einer Meinung. Doch zum Süßholzraspeln bleibt Ihnen keine Zeit. Sie verfolgen einen Auftrag. Als Sie klirrend Ihr Schwert aus der Scheide reißen, rennt das Volk mit wehenden Sackleinen-Gewändern schreiend weg. Ihre Klinge ist durstig ... JOACHIM HESSE

KNIGHTS OF THE TEMPLE 2

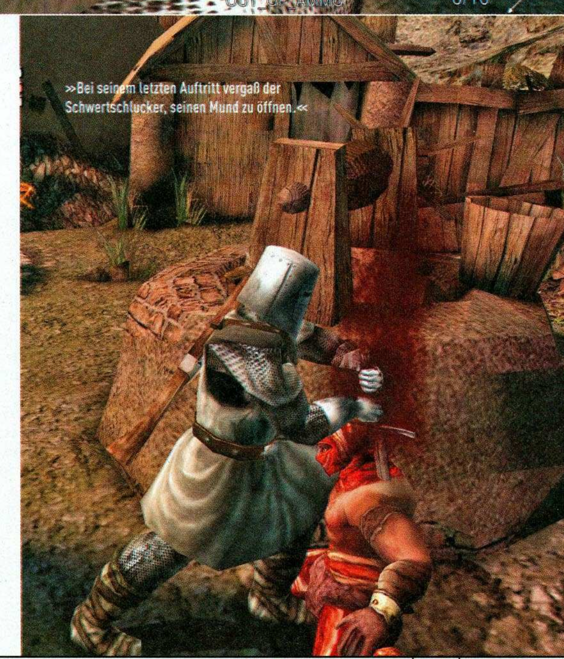
GENRE:	Action-Adventure
ENTWICKLER:	Cauldron/Playlogic/TDK
FERTIG ZU:	80%
ERSCHEINT:	Herbst 2005
VERGLEICHBAR:	Conan, Enclave
INTERNET:	www.cauldron.sk

KOMMENTAR

JOACHIM HESSE



Kritiker bemängelten am Vorgänger, dass herumzurennen und zu prügeln ein wenig zu stumpf sei. Dazu sage ich: Mir doch egal! Denn mir hat es damals trotzdem Freude bereitet, als Templer durch Horden von einfältigen Widersachern zu wüten. Für Teil 2 will das neue Entwicklerteam der Serie mehr Tiefgang verpassen. Soll mir recht sein. Da sich Cauldron jetzt wenig mit der Grafikengine herumschlagen muss, schöpfen sie hoffentlich ihr vorhandenes Leveldesign-Potenzial voll aus. *Knights of the Temple 2* sieht jedenfalls lecker aus und macht spielerisch echt was her.



»Bei seinem letzten Auftritt vergaß der Schwertschlucker, seinen Mund zu öffnen.«



- 18 Missionen
- Conquest-Mehrspieler-Modus mit 7 Karten
- 32 Spieler
- Spezialattacken wie Luftschläge
- 3 Einzelspieler-Kampagnen

AUF DVD
TRAILER

Trio Grande

In PANZER ELITE ACTION klemmen Sie sich hinter Steuer und Geschütz Ihres Panzers und machen den Zweiten Weltkrieg unsicherer, als er eh schon war. Und zwar aufseiten aller Kriegsparteien.

Die Sherman-Panzer graben tiefe Furchen in den schlammigen Boden auf ihrem Weg über das Feld. Plötzlich durchbricht eine Explosion die Stille. Eines der Stahlungetüme bleibt schmauchend zurück. Aus einer kleinen Hütte in der Ferne rast ein weiteres Geschoss heran. Daneben! Die Detonation wirbelt Staub und Dreck auf. Da richten sich die Rohre der Panzer in Richtung des Angreifers. Bumm! Wenig später explodiert die Hütte in einem gewaltigen Feuerball. Doch schon schieben sich die Panzer der Deutschen ins Blickfeld ... „Stellung beziehen und das Feuer eröffnen!" schreit der englische Kommandant. Es geht los!

SCHIESS DEN PANZER

Wieder einmal versetzt man Sie an die Fronten des virtuellen Zweiten Weltkriegs. Doch dieses Mal kommandieren Sie keine Infanteristen oder schicken Brigaden von Panzern ins Geschehen. Sie sitzen selbst hinter dem Steuer eines Stahlkolosses. *Panzer Elite Action* macht seinem Namen alle Ehre. Wie bei jedem Schwarzenegger-Film in den guten alten Achtzigerjahren lautet die Devise: Action pur. Aus der Verfolgerperspektive steuern Sie einen Panzer durch 18 historische Missionen wie Kursk, Stalingrad oder Bastogne und durch drei Kampagnen. Während Sie zunächst aufseiten der Deutschen durch die Pampa rumpeln, übernehmen Sie später auch die Rolle eines Russen und eines Amerikaners.

UNREALISMUS PUR

Wer wie in einer Simulation Ultra-Realimus erwartet, wird enttäuscht. Hier rauschen Panzer meist mit der Geschwindigkeit eines Mittelklassewagens umher, ein Schuss schickt einen Feind sofort zu den Ahnen und MG-Munition ist nicht limitiert. Die Entwickler setzen bewusst – und wie wir finden zu Recht – voll auf die Spielspaß-Karte. In einem Actionspiel wäre es zu zäh, würden Panzer wie Opa auf der Autobahn vor sich hin tuckern. Haben Sie in den schnellen Gefechten Schaden genommen, fahren Sie flott eine Reparaturstation an und werden schwuppdiwupp instand gesetzt. So wünschen wir uns das in allen Auto-Werkstätten. Übrigens steigen Sie nach jeder Mission in einen neuen Tank. Diese sind in drei Kategorien unterteilt: leicht, mittel und schwer, was vor allem im Mehrspieler-Modus Auswirkungen zeigt (siehe Kasten „Dein neues *Battlefield*?"). Allerdings verzichten die Entwickler auch hier auf einen historisch korrekten Spielablauf und lassen Sie schon vor der eigentlichen Einführung des Königstigers in dieses Gefährt hüpfen. Ja, auch aufseiten der Amis, denn in einigen Aufträgen kapern Sie feindliche Panzer. Wissen Sie was? Auch das stört uns nicht wirklich.

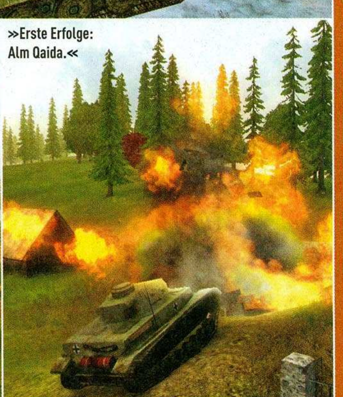
KOMM AN DEINE GRENZEN

Die weitläufigen Levelareale machten in der uns gezeigten Version schon einen sehr fertigen Eindruck. Da rauschen Sie durch hohes Gras, durch seichte Flussläufe, mähen Bäume nieder und ballern alles kurz und klein. Fahren Sie allerdings zu weit vom Geschehen weg, stoßen Sie entweder auf natürliche Levelbegrenzungen



»Kaffee für die ganze Kompanie: Thermostannen.«

»Werden von Pro-Pellern ausgebildet: Amateur-Peller.«



»Erste Erfolge: Alm Qaida.«

Dein neues Battlefield?



»Bei Frauen unbeliebt: Buschfeuer.«

Auf den Schlachtfeldern des virtuellen Zweiten Weltkriegs liefern Sie sich nicht nur heiße Kämpfe mit Computergegnern im Kampagnen-Modus von *Panzer Elite Action*. In einem speziellen Mehrspieler-Modus messen Sie sich auch mit bis zu 31 menschlichen Kontrahenten auf sieben Karten über lokales Netzwerk oder Internet. Um die gegnerischen Basen im Conquest-Modus zu erobern, wählen Sie einen von drei Panzern aus. Leichte Tanks lassen Sie Luftschläge ordern, die den Feinden ordentlich einheizen, mit mittleren legen Sie fiese Minen und schwere fordern Versorgungsboxen an, die schnell Ihre Wehwechen heilen. Für Taktik sollte somit also gesorgt sein. Nur eine ausgewogene Kombination aus allen drei Panzerarten führt Sie letztendlich zum Sieg! Pro Karte zocken zwei der drei verfeindeten Parteien – Alliierte, Deutsche und Russen – gegeneinander. Entwickler Zootfly verspricht ein ähnlich abwechslungsreiches Spielgeschehen wie bei der beliebten *Battlefield*-Reihe. Ob dies wirklich so ist, stellt sich noch heraus. Wir sind schon sehr gespannt.

wie tiefe Flüsse oder steile Hänge oder man erschießt Sie kurzerhand als Fahnenflüchtigen. Dafür verarbeiten Sie fast die gesamte Umgebung zu Kleinholz. Selbst Holzbrücken räumen Sie mit gezielten Schüssen ab und verhindern, dass Feinde diese nutzen, um einen Angriff zu starten. Lediglich auf Terrain-Deformationen müssen Sie verzichten. Dafür gibt's Einsätze bei Nacht. Wenn sich Wüstenfuchs und Hase „Gute Nacht" sagen, sind Sie auch in der Finsternis unterwegs. Dann erhellen Scheinwerfer die Szenerie und Flakfeuer holt Flugzeuge vom Himmel, die brennend darnieder stürzen. Apropos Flugzeuge: In brenzligen Situationen ordern Sie einen Luftschlag, der Ihnen kurzerhand wie ein arabischer Selbstmordattentäter den Weg freisprengt. Doch Vorsicht: Solche Spezialattacken sind begrenzt. Setzen Sie diese also sehr überlegt ein!

SPEICHERTUNING

Automatische Speicherpunkte und eine Schnellspeicher-Funktion erleichtern Ihnen das Leben etwas. Diese Hilfen sind auch bitter nötig, wenn Sie gegen besonders hartnäckige Gegner in den drei Boss-Levels antreten. Da kommen Ihnen Ihre Begleitpanzer ganz recht. Denen geben Sie rudimentäre Befehle, wie „Ziel angreifen", „Flankieren", „Vorrücken" oder „Zurückbleiben". So kommt auch eine kleine taktische Komponente ins Spiel.

KURZ UND KNACKIG

Panzer Elite Action scheint sich als ein kurzweiliger Spaß zu entpuppen, den Fans von schnellen Actiontiteln schätzen sollten. Nicht nur wegen des interessanten Mehrspieler-Modus. Jedoch fehlt es dem Titel in der von uns begutachteten Version noch etwas an Tiefe. Ständig nur durch die Gegend zu rollen und Feinde zu plätten, ist auf Dauer doch etwas dünn. Selbst auf Fans von Shootern könnte das ständig gleich ablaufende Missionsschema eintönig wirken. Bringt Entwickler Zootfly hier noch mehr Abwechslung und Anspruch ins Spiel, wird *Panzer Elite Action* zur interessanten Nummer und dürfte nach einmaligem Durchspielen längst nicht so schnell in Vergessenheit geraten. Wir sind ebenfalls auf den Mehrspieler-Modus gespannt, den wir bisher noch nicht antesten konnten.

ANDREAS BERTITS

PANZER ELITE ACTION

GENRE:	Action
ENTWICKLER:	Zootfly/Jowood
FERTIG ZU:	80%
ERSCHEINT:	November 2005
VERGLEICHBAR:	Panzer Elite
INTERNET:	www.panzereliteaction.de

KOMMENTAR

ANDREAS BERTITS



Nett, endlich steuere ich meinen Panzer direkt, anstatt nur Befehle zu geben. Der Actiongehalt stimmt auch, es rummst an allen Ecken und Enden. Trotzdem beschleicht mich momentan noch dieses Gefühl, alles irgendwo schon mal gesehen zu haben. Es fehlen ein paar Wendungen in den Missionen, der Extrakick. Entwickler Zootfly sollte unbedingt noch am Abwechslungsreichtum feilen, um *Panzer Elite Action* mehr Pepp zu verpassen. Wir sind zuversichtlich.



- 16 spielbare Charaktere
- 160 Spezialfähigkeiten
- Über 1.000 verschiedene Combo-Möglichkeiten
- Sechs Mehrspieler-Modi

X-trem cool:
Mega-Gewinnspiel auf Seite 12.

Gefahr im Anzug

Mit X-MEN LEGENDS erschien das erste wirklich gute X-Men-Spiel – für Konsole. Beim Nachfolger RISE OF APOCALYPSE dürfen endlich auch PC-Spieler jubeln und sich dabei so richtig super fühlen.

Wie ist so etwas möglich? Das kann doch gar nicht sein! Entschuldigen Sie die Aufregung, aber die Comic-Nerds in unserer Redaktion sind extrem geschockt, weil in Activisons *X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse* die gutherzigen X-Men mit dem fiesen Drecksack Magneto kooperieren. Es ist zwar nicht deren erste Liaison mit dem Bösewicht, aber jetzt nehmen all die unschuldigen Zocker aktiv an der unheiligen Allianz teil. Aber wie heißt es so schön? Der Feind meines Feindes ist mein Freund. Und der neue Feind ist in diesem Fall der mies gelaunte Oberhurenbock Apocalypse, der sogar die vier bekannten Reiter aus dem Sack kramt, um die Erde zu unterjochen. Die X-Men und Magnetos böse Bruderschaft begraben also für eine bestimmte Frist das Kriegsbeil, um gemeinsam die Welt zu retten. Was für eine tolle, sozialkritische Story! Die Botschaft lautet: Haltet zusammen!

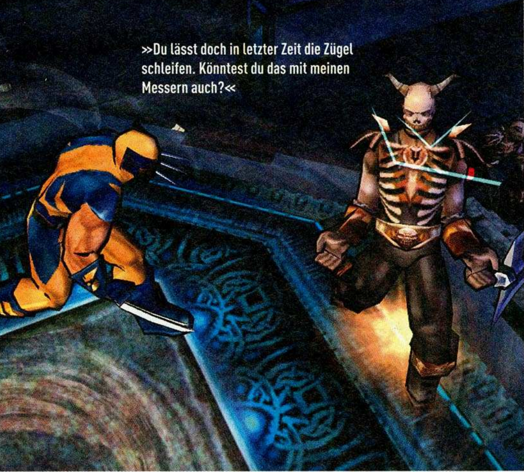
FLOTTE VIERER!

Da der erste Teil von *X-Men Legends* nur auf Konsole erschien, wollen wir Ihnen an dieser Stelle erst mal erklären, worum es geht. Während es sich bei früheren *X-Men*-Spielen ja um mehr oder weniger gute Action-Kloppereien handelte, ist die *Legends*-Reihe im Action-Rollenspiel-Genre angesiedelt. Genau wie in *Diablo* oder dem aktuellen *Bard's Tale*-Ableger betrachten Sie die Spielwelt aus der Vogel- beziehungsweise Iso-Perspektive, metzeln sich durch Fluten von Gegnern, steigern die Erfahrung Ihrer Spielfiguren und verbessern so deren Fähigkeiten. Klar, es gibt auch knifflige Bosskämpfe, geheime Bonusräume und jede Menge unkomplizierter Rätselchen. Ein großer Unterschied besteht aber zu *Diablo* & Co. Sie kommandieren bis zu vier Helden gleichzeitig, verbinden deren Spezial-Attacken zu verheerenden Mega-Breitseiten. Na ja, genauer gesagt steuern Sie doch nur eine Figur, während Ihr Computer die anderen drei Helden dirigiert. Per Tastendruck wechseln Sie aber ruck, zuck den aktiven Helden, was der Abwechslung und auch dem Missionsfortschritt dient. Schließlich, gibt es für jede Situation den richtigen Marvel-Fuzzi. Versperrt etwa ein fettes Feuer den Weg, könnten Sie friedlich einen Umweg latschen. Wer etwas nachdenkt, holt Iceman in seine Truppe und nutzt dessen frostigen Spezialkräfte, um das Feuer zu löschen.

X-FACH VERBESSERT

X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse ist eine konsequente Fortsetzung des Konsolen-Erstlings. Das Spielprinzip blieb unverändert, aber so ziemlich jeden anderen Aspekt erweiterte man und motzte auf. 16 Marvel-Helden stehen zur Wahl, darunter sogar Schweinebacken wie Toad oder Juggernaut. Jede Figur verfügt über rund zehn Spezialfähigkeiten. Da sich diese nach Belieben verbinden lassen, ergibt das nach Berechnungen der Entwickler über 1.000 Spezial-Combos. Diese Zerstörungskraft setzen Sie gegen hundert verschiedene Gegnertypen ein. Glücklicherweise verhalten sich die Feinde dank überarbeiteter künstlicher Intelligenz annehmbar





clever. Die Entwickler legten zudem Wert darauf, dass *Rise of Apocalypse* in Sachen Leveldesign erheblich mehr Abwechslung bietet. 1. Die Umgebungen unterscheiden sich thematisch sehr voneinander. Es gibt futuristische Fabriken, Labors, ägyptische Grabkammern und Schneelandschaften am Südpol, um nur einige zu nennen. 2. Sie können viel mehr Gebäude und Objekte innerhalb der Levels zerstören. 3. Hauen Sie alles zu Klump, steigen ihre Chancen, versteckte Geheimgänge, Spielabschnitte und Boni zu entdecken. Und wer allein keinen Bock hat, macht mit bis zu drei Mitspielern die Mehrspieler-Modi unsicher. Sechs sind es an der Zahl, darunter sowohl Koop- als auch Jeder-gegen-Jeden-Varianten. Sie sehen, *X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse* wird eine spaßige Angelegenheit. Aber von Raven-Software (*Jedi Knight, Soldier of Fortune*) haben wir ja auch nichts Geringeres erwartet. AHMET ISCITÜRK

X-MEN LEGENDS 2

GENRE: Action-Rollenspiel
ENTWICKLER: Raven-Software/Activision
FERTIG ZU: 85 %
ERSCHEINT: Oktober 2005
VERGLEICHBAR: Freedom Force
INTERNET: www.x-men-legends.com

KOMMENTAR

AHMET ISCITÜRK



Ich bin kein Fan von Comics und so geht mir nicht gleich die Hose auf, bloß weil ein Marvel-Lizenzspiel auf den Markt kommt. Das konsolenexklusive erste *X-Men Legends* fand ich aber geil, da die Spielmechanik mehr bot als das übliche „Renne durch die Gegend und hau allen Zipfelklatschern aufs Maul!". Teil 2 soll sogar noch eins drauflegen! Und wenn das keine leeren Versprechungen sind, steht uns eine echte Spielspaßgranate ins Haus. Vor allem die Mehrspieler-Modi sind es, die mein Herz vor lauter Vorfreude zum Erzittern bringen. So glücklich habe ich mich das letzte Mal gefühlt, als McDonald's einst den Royal TS in die reguläre Speisekarte aufnahm.



- 90 Autos aus den 60er- und 70er-Jahren
- Strecken mit Hilfe von GPS-Daten nachgebildet
- 25 Original-Strecken
- FIA-Lizenz
- Bis zu 16 Piloten gleichzeitig

AUF DVD
DEMO

»Bei Unterhosen peinlich: Mittelstreifen.«

Jetzt GT's los!

Realismus-Fans kommen bei GT LEGENDS voll auf ihre Kosten. Dennoch haben die Herren von Simbin einige Einsteigerhilfen eingebaut, um auch normalen Zockern das ultimative Rennspiel-Erlebnis zu bieten.

Simbin ist ein junges Entwicklerteam aus Schweden. Bevor die Typen eine professionelle Spieleschmiede gründeten, trieben sich viele Mitarbeiter in der Modder-Szene herum und sammelten Erfahrungen. Deshalb ist es mehr als beachtlich, dass bereits *GTR*, das erste Produkt der Spielemacher, bei der Zockergemeinde für genauso große Augen sorgte wie das erste Nümmerchen bei Patrick Lindner. Eine solch authentische Atmosphäre und so viele Tuning-Möglichkeiten gab es bis dato bei keinem anderen Titel. Doch die Sache hat einen Haken: Wegen der enormen Realitätsnähe und den professionellen Statistiken pfeffert manch Durchschnittsspieler das Lenkrad nach kurzer Zeit überfordert in die Ecke. Das ist bei *GT Legends* anders.

DIR WERDE ICH HELFEN!

„Wir haben *GTL* so gestaltet, dass sich sowohl Hardcore-Zocker als auch normale Spieler angesprochen fühlen", sagt Rod Chong, Chef-Designer und Produzent. Und der Mann hat Recht! Bereits bei den ersten Testrunden fällt uns auf, dass nicht jeder kleine Fahrfehler zwangsläufig einen Ausflug in die Prärie nach sich zieht. Während bei *GTR* ein zu euphorisch durchgetretenes Gaspedal sofort einen Dreher nach sich zieht, quietschen bei *GTL* die Reifen und im schlimmsten Fall bricht der Wagen aus. Abgebrühte Fahrer fangen einen ungewollt eingelegten Schleudergang allerdings locker ab. Bei *GTL* gibt es nämlich zahlreiche Optionen, die das Rennleben um einiges leichter machen. ABS, Traktionskontrolle und andere Unterstützungen ermöglichen eine geruhsame Eingewöhnungsphase. Wer nach einiger Zeit gnadenlos durch die Kurven brettert und die Leitplanke so gut wie gar nicht mehr küsst, schaltet die Dinger ab. Ohne diese Helferchen macht *GTL* nämlich richtig viel Spaß und echte Männer brauchen solchen Schnickschnack eh nicht. Oder?

OLDIE-PARADE

Bei *GT Legends* dreht sich alles um klassische PS-Protze aus den 60er- und 70er-Jahren. Unter den rund 90 Autos befinden sich Perlen wie Ford Falcon, AC Cobra, Ferrari 275GTB/C und Lotus Cortina. Damit die Qual der Wahl nicht ernsthafte Hirnschäden nach sich zieht, bekommt man im Karriere-Modus anfangs nur zwei Mühlen vor die Nase gesetzt: Einen Mini Cooper und einen Ford Cortina GT. „Diese kleinen Biester sind perfekt für die ersten Trainingläufe. Außerdem lernt der Spieler ganz nebenbei die Kunst des Driftens, die man für die anspruchsvolleren 60er-GT und die Feuer speienden 70er-Maschinen beherrschen sollte", erklärt Chong. Ja, Sie schlittern bei *GTL*, was das Zeug hält. In den guten alten Zeiten bestand eine gute Kurventechnik nämlich darin, querstehend durch Biegungen zu heizen, um den Wagen rechtzeitig vor Kurvenausgang wieder stabil auszurichten. Allein das verleiht dem Titel einen Arcadehauch, der dem simulationslastigen Spielverlauf sehr gut tut. Außerdem machen die Rutschpartien die Rennen dynamischer und actionreicher. Wer den Dreh raushat, gibt das Joypad – besser ist ein Lenkrad – nicht



»Links: Golfsimulation.«



»Der letzte Schrei auf der IAA 2005: Unsichtbarer Wagenheber.«

INTERVIEW „DAS IST DER VOLLE ADRENALINSCHUB!"



»Modern: Übergroßer Schönheitsfleck.«

Bald ist es so weit und Simbin bläst eine neue Simulationsrakete in den Spielhimmel. Grund genug, um bei Simbins Chef-Designer und Produzent Rod Chong (Foto links) nachzufragen.

PC ACTION Der extreme Realitätsgehalt machte *GTR* zu einem „Freak-Titel". War das zu viel für Zocker oder warum ist *GTL* etwas entschärft?
ROD CHONG: Unsere Liebe zur Simulation ist stark wie immer. In der Realität ist es leichter, ein Auto von 1960 zu meistern als eine moderne GT-Karre mit all ihren Tücken. Das hat viel mit den Reifen zu tun, die früher mehr Fahrfehler verziehen haben. Mit den alten Karren endete eine Rutschpartie nicht gleich in den Leitplanken, die waren sogar notwendig. Gute Fahrer schlitterten absichtlich um die Kurven und sparten wertvolle Zeit. Deshalb macht *GT Legends* so viel Spaß. Außerdem geben wir dem Spieler bei *GTL* eine kleine Starthilfe: Zu Beginn hat man zwei harmlose Wagen, einen Mini Cooper und einen Ford Cortina. Hat man sich an die beiden Schlitten gewöhnt, kommt man auch mit den größeren 60er-GT-Autos klar.

PC ACTION Was gefällt Ihnen bei *GT Legends* am besten?
ROD CHONG: Oh, es gibt viele Dinge, die mir unglaublich gut gefallen. Momentan stehe ich am meisten auf die 60er-Touring-Cars im Mehrspieler-Modus. Einige Autos sind sehr schnell, haben in den Kurven aber Probleme oder andersherum. Dadurch kommen völlig verrückte Rennen zustande, bei denen sich die Teilnehmer ständig überholen. Manchmal fährt man eine ganze Runde Seite an Seite und versucht, sich von der Straße zu rempeln. Das ist der volle Adrenalinschub.

PC ACTION Wie viele Autos und Strecken gibt es?
ROD CHONG: Wir haben 28 klassische Rennwagen nachgebildet. Da es von jedem Oldtimer mehrere Varianten gibt, kommen wir auf etwa 90 Stück. Im Einzelspieler-Modus treten bis zu 36 Autos gleichzeitig gegeneinander an, im Mehrspieler-Modus sind es stolze 16. Es gibt elf Haupt-Rennstrecken, die ebenfalls Variationen aufweisen. Insgesamt gibt es über 25 Kurse.

PC ACTION Arbeitet Simbin noch an einem anderen Titel?
ROD CHONG: Das darf ich nicht sagen ...

PC ACTION Wie viele Stunden braucht man, um den Einzelspieler-Modus durchzuspielen?
ROD CHONG: Voraussichtlich 20-40 Stunden. Dabei kommt es darauf an, ob der Spieler Qualifying- und Trainings-Läufe absolviert oder nicht.

PC ACTION Haben Sie einen Lieblingswitz?
ROD CHONG: Hmmm ... gut: Ein Mann sitzt in einer Bar und entdeckt eine attraktive, junge Frau. Schon etwas angetrunken, macht sich der Typ an die Lady heran. „Wie ist Ihr Name, schöne Frau?", fragt er. „Carmen", antwortet die Holde. Um die Konversation am Laufen zu halten, fragt er etwas unbeholfen nach: „Warum Carmen?" Sie antwortet: „Wissen Sie, ich liebe mein Auto (engl.: Car) und Männer (engl.: Men). Und wie heißen Sie?". Nach einer kurzen Pause antwortet er: „Mein Name ist Beerfuck!"
Arrrgh ... Okay, so toll war der nicht. Ich habe wirklich genug zu tun und für so einen Unsinn eigentlich gar keine Zeit.

PC ACTION MUAHAHAHAHA!

mehr freiwillig aus den Händen. Suchtkandidaten nehmen sich also in Acht.

EINSTELLUNGSTEST

Wer bei *GTL* Erfolg haben will, braucht vor allem eins: Zeit. Vor jeder Rennveranstaltung gibt es die komplette Qualifying-Dröhnung in Echtzeit. Von der Garage aus können Sie die Konkurrenz dabei beobachten, wie sie sich um die besten Startplätze balgt. Dann rollen Sie im richtigen Moment ganz cool auf den Asphalt ... Wenn Sie merken, dass Ihr Wagen noch nicht richtig auf der Straße liegt oder sonst irgendwelche Zicken macht, kehren Sie per Tastendruck in die Box zurück und justieren die Einstellungen. Hier zeigt sich Simbin gewohnt detailverliebt. Was man im Tuningmenü alles einstellen und auswerten kann, lässt manch kleinen realen Rennstall vor Neid erblassen. Egal ob Reifendruck, Aufhängung, Sitzposition oder Tankfüllung – bei *GTL* haben Sie die volle Kontrolle.

WAS FÜR EIN BLECH

Dank der verwendeten FIA-Lizenz handelt es sich bei allen Autos um Originale. Die Kollegen von Simbin haben sich anscheinend so arg in die Optik der Oldtimer verliebt, dass sie Schäden nur ungern zulassen und sogar ein ordentlicher Abflug gegen eine Absperrmauer meist nur ein paar Kratzer nach sich zieht. Gut, die alten Karren waren aus solidem Blech, dennoch sollte sich eine fette Kollision etwas mehr auf das Fahrverhalten auswirken. Nach eigenen Aussagen arbeiten die Entwickler bis zum Erscheinungstermin noch daran.

WETTERUNABHÄNGIG

Bei der Gestaltung der Pisten werteten die Macher wie schon beim Vorgänger GPS-Daten und Satellitenbilder aus, um den Streckenverlauf bis auf den Quadratmeter genau nachzubilden. Fanherzen machen einen Sprung, wenn ihr Bolide über den kaum von der Realität zu unterscheidenden Nürburgring oder den berüchtigten schwedischen Anderstorp-Kurs flitzt. Wer will, kann das Ganze auch bei Nacht genießen. Aufgrund der eingeschränkten Sicht ist das jedoch nur Profis zu empfehlen. Regen gibt es bei *GTL* übrigens nicht. „Wenn es geschüttet hat, sind die Rennen früher ausgefallen, denn nasse Fahrbahnen waren zu riskant", erläutert Chong. Deshalb ist *GT Legends* aber noch lange kein Spiel für Schönwetterfahrer.

RALPH WOLLNER

GT LEGENDS

GENRE: Rennsimulation
ENTWICKLER: Simbin/10tacel
FERTIG ZU: 90%
ERSCHEINT: Oktober 2005
VERGLEICHBAR: GTR, DTM 2
INTERNET: www.gt-legends.com

KOMMENTAR

RALPH WOLLNER



Hab' ich's doch gewusst! Mit *GT Legends* steigt ein weiterer Stern am Rennspielhimmel empor. Gut, dass Simbin die Liebe zur Simulation nicht verloren hat. Durch die Fahrhilfen macht das Spiel aber auch Arcade-Anhängern Laune. Den Mehrspieler-Modus konnten wir bei der uns vorliegenden Version noch nicht testen, aber laut Herstellerinformationen fahren hier bis zu 16 Speed-Nasen gleichzeitig um die Wette. Da beweise ich Herrn Ciszweski mal wieder, dass er es nicht draufhat.



»Hier sehen Sie eine Kreuzung aus Asphalt und Beton. Obendrauf steht eine Spinne. Hehe.«

Spinnenfeind!

Im Oktober kommt SERIOUS SAM 2 in die Läden! Nach über drei Jahren Abstinenz packt Herr Stone dann wieder die Wummen aus. Wir haben bereits reingeschaut.

Dauerfeuer-Action ohne Schnörkel. Woran denkt man bei dem Satz zuerst? An *Serious Sam*. Erst danach kommen uns *Will Rock* oder *Painkiller* in den Sinn. So geht es nicht nur uns, denn schließlich hat der gute Sam Stone ja seit seiner Geburt jede Menge Fans um sich geschart und mit denen freuen wir uns jetzt auf die Veröffentlichung des „echten" zweiten Teils. Eine Zusatzinformation: *The Second Encounter*, das im April 2002 erschien, war quasi eine Art *Serious Sam 1,5*. Das nur am Rande, weil dieses Phänomen bei einigen Leuten für Verwirrung sorgte.

UNTER PALMEN

Nackte Fakten: Der Einzelspieler-Modus besteht aus sieben Kapiteln, aufgeteilt in 42 Levels. Jedes Kapitel bietet optisch ein anderes Thema. Mal ist es ein Südsee-Paradies, eine futuristische Metropole oder Vulkanlandschaften. Sie hantieren mit insgesamt 14 verschiedenen Waffen, blasen über 40 neue Gegnertypen um und rauschen sogar in ausgefallenen Fahrzeugen durch die Gegend. Spielerisch bleibt fast alles beim Alten. Das Ganze ist nach wie vor ein unkomplizierter Fun-Shooter, nur der Story-Anteil ist diesmal höher. Unser spielerischer Eindruck: Hier fliegt nicht nur die Kuh, sondern so ziemlich alles. Sich mit der Säge durch eine Horde fetter Kalkleisten zu mähen, während im Hintergrund freundlich gesinnte Gnome Rückendeckung geben, hat was für sich. Die knuddeligen Gnome gleich mitzukillen, weil ihre Hilfe absolut nichts bringt, ist noch lustiger. Es ist der Hammer, was Croteam an wahnwitzigen Einfällen aus dem Ärmel schüttelt. Allein die Idee mit dem schwulen englischen Drachen Cecil, der als Bossgegner fungiert, verdient mehrere Orden. Die Vorabfassung offenbart aber auch eine alte Schwäche der Reihe. Zwar stellt *Serious Sam 2* eine willkommene Abwechslung zur Taktik-Schleich-Shooter-Flut dar, doch manchem Spieler dürfte das hirnlose Geballer auf Dauer zu anspruchslos sein. Eine Frage des persönlichen Geschmacks. Wie dem auch sei: Den Titel „Abgedrehtester Shooter des Jahres" hat *Serious Sam 2* schon jetzt ganz eindeutig im Visier.

AHMET ISCITÜRK

SERIOUS SAM 2

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Croteam/Take 2
FERTIG ZU:	90%
ERSCHEINT:	14. Oktober 2005
VERGLEICHBAR:	Will Rock, Painkiller
INTERNET:	www.serioussam2.com

KOMMENTAR

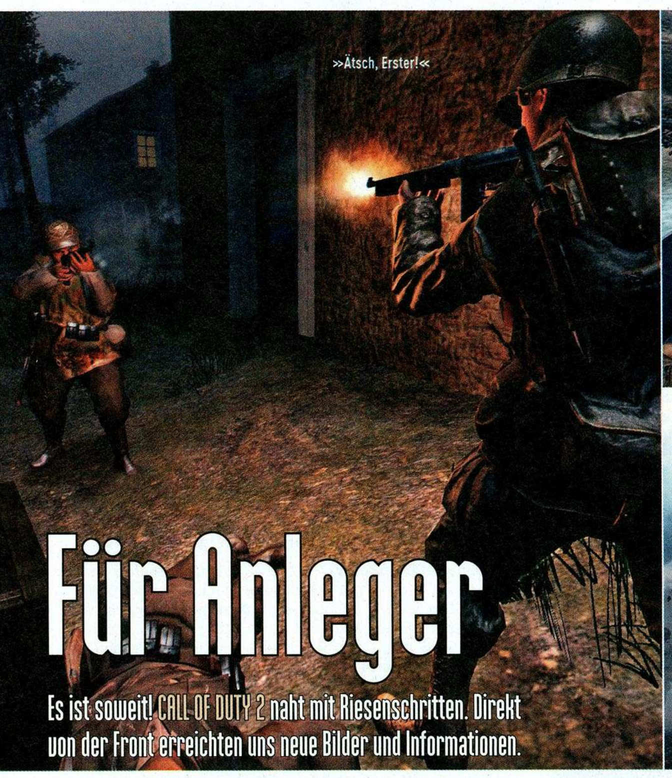
AHMET ISCITÜRK



Kommentar-Kästen sind für mich immer mehr ein Beichtstuhl. Auch in diesem Fall muss ich etwas Geheimnisvolles gestehen: Ich habe *Serious Sam* immer gemieden, weil ich von Dauerfeuer-Kunterbunt-Action Kopfschmerzen kriege. Ja, selbst *Duke Nukem*-Spiele mochte ich nie. Also habe ich mich eher widerwillig an diesen Artikel gemacht und die Vorabfassung von *Serious Sam 2* gezockt. Und siehe da: Die Skepsis ist der Begeisterung gewichen. Ob es an dem ganz eigenen Charme der Charaktere und Gegnerschaften liegt? Sind es die ausgefallenen Waffen? Liegt es an den adrenalinfördernden Gemetzeln, die bei mir dieses „Kommt nur alle zu mir, ihr Penner, ich mache euch alle platt"-Gefühl erzeugen? Es ist wohl eine Mischung von allem. Her damit!


»Töten für ihr Hobby: Vinyl-Junkies.«

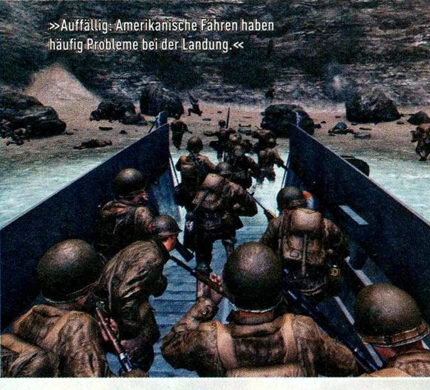
»Hilft nicht nur gegen Rentner: Greis-Säge.«



»Ätsch, Erster!«

Für Anleger

Es ist soweit! CALL OF DUTY 2 naht mit Riesenschritten. Direkt von der Front erreichten uns neue Bilder und Informationen.



»Auffällig: Amerikanische Fähren haben häufig Probleme bei der Landung.«



»Im Hintergrund: Avrils Lawine.«

Das südkalifornische Entwicklerteam Infinity Ward ist beileibe keine unbekannte Truppe. Mit *Medal of Honor: Pacific Assault* bescherten sie der PC-Gemeinde einen Titel, der wahre Begeisterungsstürme auslöste. Damals hieß die Truppe allerdings noch 2015. Nach dem umwerfenden Erfolg gründeten die Hauptverantwortlichen und ein großer Teil des Teams Infinity Ward und setzten mit *Call of Duty* noch einen drauf. Die Bande zeigt weiter Mut zur Veränderung und bietet im Nachfolger zahlreiche Neuerungen. „Die Level sind riesengroß und zusammenhängende Regionen", erläutert Chefdesigner Zied Rieke. Der Spieler gewinnt dadurch eine immense Freiheit. Wollen Sie beispielsweise eine gegnerische Stellung einnehmen, liegt es an Ihnen, ob Sie mit Pauken und Trompeten einen Frontalangriff starten, sich weitläufig in das Lager schleichen und heimlich aufräumen oder die Besatzung aus der Distanz mit dem Scharfschützengewehr bearbeiten, bis Sie über den kläglichen Rest herfallen. Die Wahl der Qual liegt ganz bei Ihnen.

VIER GEWINNT!

Auf Seiten der bösen Deutschen greifen Sie nicht zur Waffe. Dafür agieren Sie als Russe, Ami und Engländer gleich an mehreren Fronten. Unter anderem ballern Sie sich durch Nordafrika und das kalte Russland. Auch ein Strandbesuch am Omaha-Beach ist drin. Da Soldaten sich bekanntlich nicht zerteilen können, schlüpfen Sie in die Haut von vier Kämpfern. Dabei soll es Ihnen nach einigen Missionen freigestellt sein, für welchen Charakter Sie sich als nächstes entscheiden. Somit würde die Hintergrundgeschichte auch nicht linear verlaufen, sondern sich nach der Vorgehensweise des Spielers richten. Versprechen über Versprechen ...

ALTER SCHLAUMEIER

Die Programmierer säbeln ordentlich an den Innereien von *Call of Duty 2* herum. So will man dem Zweiten-Weltkriegs-Spektakel eine noch realistischere künstliche Intelligenz verpassen. Computergesteuerte Akteure rufen sich Befehle zu und befolgen diese auch. Außerdem gibt es keine gescripteten Laufwege der Computerburschen – bei jedem neuen Waffengang entscheiden sich die Kerle für andere Wege und Vorgehensweisen. Das steigert die Motivation, das Abenteuer noch einmal durchzuspielen, natürlich gewaltig. Ein weiterer Appetithappen sind die angekündigten 15 neuen Wummen, die allesamt genau wie ihre Original-Vorlagen klingen. Und wenn ein Freund oder Feind beim Ableben seine Kanone verliert, können Sie damit Ihr Repertoire erweitern. Mann, das klingt fast zu schön, um wahr zu sein!

RALPH WOLLNER

CALL OF DUTY 2

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Infinity Ward/Activision
FERTIG ZU:	80%
ERSCHEINT:	Ende 2005
VERGLEICHBAR:	Medal of Honor: Pacific Assault
INTERNET:	www.callofduty.com

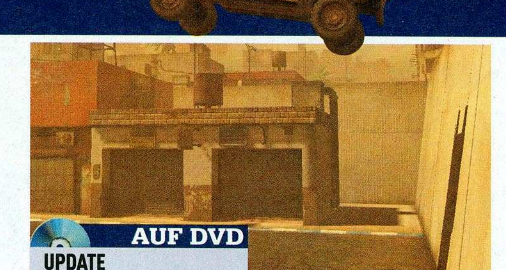
KOMMENTAR

RALPH WOLLNER



Wow! Die Entwickler Infinity Ward nehmen den Mund genauso voll wie Monica Lewinsky. Und das will was heißen. Bereits auf der E3 bereitete mir die Präsentation von *Call of Duty 2* eine schlaflose Nacht. Einfach unfassbar, wie gut der Titel jetzt schon aussieht. Und bis Ende des Jahres bleibt viel Zeit, um den Kracher noch fetter zu machen. Ach ja: Erwähnte ich schon, dass sich während der Levels sogar das Wetter ändert? Sandstürme und Schneetreiben sind nur einige Hindernisse, mit denen Sie zu kämpfen haben. Ab und zu soll es auch wie aus Kübeln schütten. Genau wie in diesem verdammten Sommer.

TEST



»Das kommt davon, wenn man den Autopilot aktiviert.«

Es ist alles Gold, was glänzt

EARTH 2160 ist, wie schon die Vorgänger, ein hervorragendes Spiel. Und noch viel besser mit unserem Gold Upgrade.

Echtzeit-Strategie | Wir haben es den Entwicklern ja gleich gesagt: Die Zwischensequenzen sind öde und bei der Sprachausgabe schlafen uns die Füße ein. Während solche Rufe in der Regel ungehört verhallen, reagierte Zuxxez sofort. Bereits zum Verkaufsstart war das so genannte „Gold Upgrade" fertig. Das brachte neue Zwischensequenzen, Direktforschung und die allgegenwärtige deutsche Stimme von Bruce Willis, Manfred Lehmann, als Major Falkner. Auf unserer DVD finden Sie die 184 Megabyte starke aktuelle Version 1.3 dieser Erweiterung. Mit neuer Benutzeroberfläche und Formationen. JOACHIM HESSE

Info: www.earth2160.com



»Wir brauchen keine Bugs, das ist *Earth* und nicht *Starship Troopers*.«

Sprung in der Schüssel

Ein Patch sollte Fehler beheben und keine neuen produzieren. Das gilt erst recht bei BATTLEFIELD 2.

Mehrspieler-Shooter | Machen wir uns nichts vor: Der Patch auf Version 1.01 war alles in allem ein großer Griff ins stille Örtchen. Er behob zwar zahlreiche Fehler, riss aber gleichzeitig neue Lücken auf. Deshalb zog Electronic Arts den Patch kurzerhand aus dem Verkehr und schob Version 1.02 nach (auf der Heft-DVD). Die ist zwar auch noch nicht perfekt, aber beendet zumindest die neu verursachten Browser- und Speicherprobleme. Version 1.03 ist bereits in Arbeit. Vermutlich deshalb war Entwickler Dice nicht bereit, zu unseren Fragen bezüglich der „Ranked Server" Stellung zu nehmen. Einige Clans boykottieren diese kostenpflichtige Server, da sie zu teuer seien: Um alle Waffen im Spiel freizuschalten, sind nämlich rund 7.000 Spielstunden vonnöten! JOACHIM HESSE

Info: www.battlefield2.com



BESSERWISSER

JOACHIM HESSE ÜBER EINE BESONDERE SPIELART



»Sieht gern fern: Prinzessin Leia.«

Verbieten sollte man das!

Ein neuer Gesetzesentwurf der chinesischen Regierung sieht vor, Minderjährigen gewalthaltige Online-Rollenspiele zu verbieten. Das berichten diverse Internetseiten. Ich finde, das ist eine große Schweinerei! So geht es nun wirklich nicht! Wenn Online-Rollenspiele verboten werden sollen, dann bitte schön für alle und nicht nur in China! Diese Spiele sind Teufelswerk. Ich selbst sah schon gestandene Männer stundenlang gegen die Wand schwimmen („Das erhöht meinen Skill"), ihre Arbeit und Familien vernachlässigen oder hörte sie in spontan gebildeten Selbsthilfegruppen in einer MMORPG*-Geheimsprache brabbeln („Wir hatten gestern einen Pick-up-Raid und sind fünfmal bei Magmadar gewiped. Und vorher hat Lucie wieder mal Hunter-Epics gedroppt und blablabla ..."). Dagegen sollte Günther „Spiele dieser Machart sind mit meinen vom christlichen Glauben geprägten Wertvorstellungen unvereinbar" Beckstein mal was unternehmen. Auf, auf! Mit *Counter-Strike* lässt sich doch längst kein Blumentopf mehr gewinnen, nachdem jeder geschnallt hat, wie harmlos der Shooter in Wirklichkeit ist. Aber es ist wahrlich kein Wunder, falls wegen des Rollenspielkrams in absehbarer Zeit mal ein Schüler Amok läuft. Ich kann mir schon ausmalen, wie gerade ein Bub dem Rollenspiel-Geschwätz eines Elternteils lauscht und bereits sozialethisch desorientiert auf eine Zugfahrkarte nach Erfurt spart. Aber Spaß beiseite: Online-Rollenspiele sind natürlich cool. Trotzdem bin ich froh, seinerzeit nicht dem Online-Rollenwahn verfallen zu sein. Der mag eine Weile Freude machen, aber spätestens nach ein paar Wochen raubt einem der Kram wertvolle Zeit, die man besser mit neuen Actionspielen verbracht hätte. Oder mit Freunden.

*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game (zu Deutsch Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel)

REDAKTIONSSPIEGEL

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.



	Christian Bigge	Joachim Hesse	Ralph Wollner	Andreas Bertits	Ahmet Iscitürk	Marc Brehme	Lukasz Ciszewski	Harald Fränkel
	SPORT-, ONLINE-, ACTIONSPIELE	ACTION- & RENNSPIELE, ADVENTURES	ACTION-, SPORT- & RENNSPIELE	STRATEGIE- & ROLLENSPIELE	ACTION- UND NOCH MEHR ACTIONSPIELE	ADVENTURE & STRATEGIE & WISIMS	MEHRSPIELER-SHOOTER & ACTIONSPIELE	ACTION- & SPORTSPIELE
BET ON SOLDIERS	■■■ Argh. Noch zu viele Fehler. Dabei ist da mehr drin.	■■ Sorry Leute, da wärme ich lieber *UT* wieder auf.	■■■ Hätte ein bisschen mehr Entwicklungszeit vertragen.	■■ Erinnert ein wenig an *Running Man* für Arme.	■■ Ich schnall diese Wettgeschichte nicht!	■■ Bin kein Lottospieler und wette auch nicht auf Soldaten.	■■■ Das werde ich schnell wieder vergessen.	■■■ Nix Besonderes, aber recht ordentlich.
DUNGEON SIEGE 2	■■■■ *Diablo* light, jetzt mit Story. Unterhaltsam.	■■■■ Knackig, nett und unkompliziert.	■■ Reizt mich so gut wie gar nicht.	■■■■■ Endlich wieder ein geiles Einzelspieler-Rollenspiel!	■■■ Schön unkompliziert. Genau wie ich.	■■■■ Cool, dass es endlich eine richtige Story gibt!	■ Rollenspiele können mich mal!	■■■■ Wieder mal ein Zeittotschläger. Schön!
FAHRENHEIT	■■■■ Mit Längen, aber vielen netten Ideen.	■■■■ Cooler Adventure-Ansatz. Macht Spaß!	■■■■ Gruselig und blutig. Da bin ich dabei!	■■■ Mal was Neues, wenn auch mit seltsamer Story.	■■■ Wirkt stellenweise gestreckt, wie schlechter Stoff!	■■■■ Da fahr ich trotz Gamepad-Steuerung drauf ab.	■■■■ Lucas Kane hat's voll drauf!	■■■ Oh Gott, ein Adventure! Neee, lasst mal!
MOTO GP	■■■ Gut, um Dampf abzulassen.	■■ Mit Motorradspielen kann ich nichts mehr anfangen.	■■■■ Einfaches Spielprinzip und super Umfang. Klasse!	■■ Motorräder sind nicht wirklich mein Ding.	■■■■ Ich hab selbst oft Feuerstuhl!	■■ Ich brauche vier Räder, um mich wohl zu fühlen.	■■■■ Da lasse ich mich gern rädern!	■■ Och ja, für zwischendurch recht knuffig.
7 SINS	■■ Nee, das ist mir zu platte Erotik.	■■■ Witzig, witzig.	■■■■■ Ich liebe Schweinkram und Moneten! Super!	■■ Erinnert mich an mein frivoles Privatleben.	■■■■ Etwas mehr Abwechslung und es wäre mein Spiel 2005.	■■■ Echter Sex in der Umkleide ist mir lieber.	■ Nix für einen überzeugten Katholiken wie mich.	■■■ Reichlich geschmacklos. Find ich gut!

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = ☠💣☹

TESTPHILOSOPHIE

SO BLICKST DU DURCH!



PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.



PC ACTION PREISTIPP
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem äußerst fairen Kurs.



PC ACTION BETA-TEST
Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt kommen langsam in Schwung, weil anfangs Mitspieler fehlen oder die Server nicht laufen. Wir liefern Ihnen dennoch alle verfügbaren Informationen und ein Tendenz-Urteil zum Erstverkaufstag.

Wertung	Bedeutung
91 - 100%	HERAUSRAGEND: Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	SEHR GUT: Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	GUT: Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70%	BEFRIEDIGEND: Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
51 - 60%	AUSREICHEND: Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50%	MANGELHAFT: Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 40%	UNGENÜGEND: Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

REFERENZEN

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

Titel	Hersteller	Ausgabe
ACTIONSPIEL		
GTA San Andreas	Rockstar Games	08/2005
Mafia	Illusion Softworks	09/2002
Max Payne 2	Remedy	12/2003
ACTION-ADVENTURE		
Baphomets Fluch 3	Revolution Softw.	02/2004
Splinter Cell 3: Chaos Theory	Ubisoft	05/2005
Thief 3: Deadly Shadows	Ion Storm	07/2004
ACTION-ROLLENSPIEL		
Deus Ex	Ion Storm	08/2000
Dungeon Siege 2	Gas Powered Games	10/2005
Sacred: Neue Auflage	Ascaron	01/2005
ADVENTURE		
Clever & Smart	Alcachofa Soft	12/2004
Fahrenheit	Quantic Dreams	10/2005
Runaway	Pendulo Studios	12/2002
AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1503	Sunflowers	12/2002
Das achte Weltwunder	Funatics	05/2003
Siedler 5: Das Erbe der Könige	Blue Byte	01/2005
ECHTZEIT-STRATEGIE		
DHdR: Schlacht um Mittelerde	EA Games	01/2005
Earth 2160	Reality Pump	08/2005
Warcraft 3: The Frozen Throne	Blizzard	07/2003
EGO-SHOOTER		
Doom 3	id Software	10/2004
Far Cry	Crytek	05/2004
Half-Life 2	Valve	12/2004
FLUGSIMULATION		
Flight Simulator 2004	Microsoft	10/2003
IL-2 Forgotten Battles	Ubisoft	04/2003
Pacific Fighters	Maddox Games	01/2005
MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield 2	Digital Illusions	08/2005
Counter-Strike Source	Valve	12/2004
Unreal Tournament 2004	Epic	05/2004
ONLINE-ROLLENSPIEL		
Everquest 2	Sony Online	02/2005
Guild Wars	NC Soft	07/2005
World of Warcraft	Blizzard	02/2005
RENNSPIEL		
DTM Race Driver 2	Codemasters	06/2004
GTR	10tacel	12/2004
Juiced	Juice Games	07/2005
ROLLENSPIEL		
Star Wars: KotOR 2	Lucas Arts	04/2005
The Fall	Silverstyle Ent.	01/2005
Vampire: Bloodlines	Troika Games	02/2005
RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Age of Wonders: Shadow Magic	Triumph Studios	10/2003
Rome: Total War	Activision	11/2004
Silent Storm: Sentinels	Jowood	09/2004
SONSTIGE SIMULATIONEN		
Die Sims 2	Maxis	10/2004
Sid Meier's Pirates!	Firaxis	02/2005
X 2 - Die Bedrohung	Egosoft	03/2004
SPORTMANAGER		
Anstoß 2005	Ascaron	01/2005
Fußballmanager 2005	EA Sports	11/2004
Kicker Manager 2004	Deep Silver	08/2004
SPORTSPIEL		
NBA Live 2005	EA Sports	01/2005
NHL 2005	EA Sports	11/2003
Pro Evolution Soccer 4	Konami	01/2005
TAKTIK-SHOOTER		
Conflict: Desert Storm 2	Pivotal Games/SCi	12/2003
Full Spectrum Warrior	THQ	11/2004
Rainbow Six 3: Raven Shield	Red Storm	11/2003
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	Jowood	04/2002
Port Royale 2	Ascaron	06/2004
Railroad Tycoon 3	Pop Top Software	01/2004

- Hervorragende künstliche Intelligenz
- Atmosphärisch dichte Grusel-Stimmung
- Entschärfte deutsche Fassung
- Zeitlupenfunktion à la „Bullet Time"

>>Nur für den Bruchteil einer Sekunde sichtbar: Feuerwerkskörper.<<

PC ACTION BETA-TEST

Pretty Wummen!

Dass Monoliths F.E.A.R. geil aussieht, hat sich mittlerweile sogar bis nach Hintertupfingen herumgesprochen. Besonders schick kommen die Waffen rüber – und das, was Sie mit den Ballermännern anrichten ...



>>Hat nichts mit Bruce Springsteen zu tun: der Boss.<<

Erfolgreiche Demo-Therapie

Abonnenten unserer Ab-18-Ausgabe haben es gut. Die finden nämlich die megafette F.E.A.R.-Demo auf unserem Datenträger.

Über 650 Megabyte für eine Spiele-Demo? Da bekommen selbst gestandene DSL-Profis Schweißperlen auf der Stirn! Dank unserem Ab-18-Silberling können Sie sich das mühsame Herunterladen aber sparen. So, nun zu den Fakten: Die Demo zeigt das Intro und die ersten Minuten des Spiels. Je nach Schwierigkeitsgrad und Vorgehensweise kann der Spaß zwischen zehn und 60 Minuten dauern. Netterweise finden sich in der Demo gleich zwei der coolsten Waffen: Die Nagel-Pistole und die Partikel-Waffe. Mit der einen nageln Sie Gegner sprichwörtlich fest und Letztere lässt von einem Feind nichts weiter übrig als das Skelett. Die Demo macht nicht nur einen Heidenspaß, sondern ist auch ein perfekter Indikator dafür, wie gut die Verkaufsversion auf Ihrer Mühle laufen wird. Wollen Sie wirklich alles aus *F.E.A.R.* herausholen, empfehlen wir Ihnen die Internetseite www.tweakguides.com/FEAR_2.html und unsere Tuning-Tipps auf Seite 146.

Schock around the Clock

Neben den nervenaufreibenden Schusswechseln sind es die filmreifen Schockmomente, die das Blut gefrieren lassen.

Immer wieder streuen die Entwickler gescriptete (vorberechnete) Gruselsequenzen ein. Das geschieht manchmal so subtil, dass man es beinahe nur unterbewusst wahrnimmt. Beispiel: Sie laufen durch einen schummrigen Gang. Hm, wieso ist da eigentlich neben Ihrem noch ein anderer Schatten? Sie drehen sich ängstlich um, doch da ist nichts. Der zweite Schatten ist natürlich verschwunden. Nur Einbildung? Als Sie eine Leiter hinabsteigen, steht plötzlich ein kleines Mädchen vor Ihnen, nur um im nächsten Augenblick zu Staub zu zerfallen. Zeit, die Unterhose zu wechseln ...



»„Ist das die Bar Fuß?" „Nein, Sie können Ihre Schuhe wieder anziehen."«

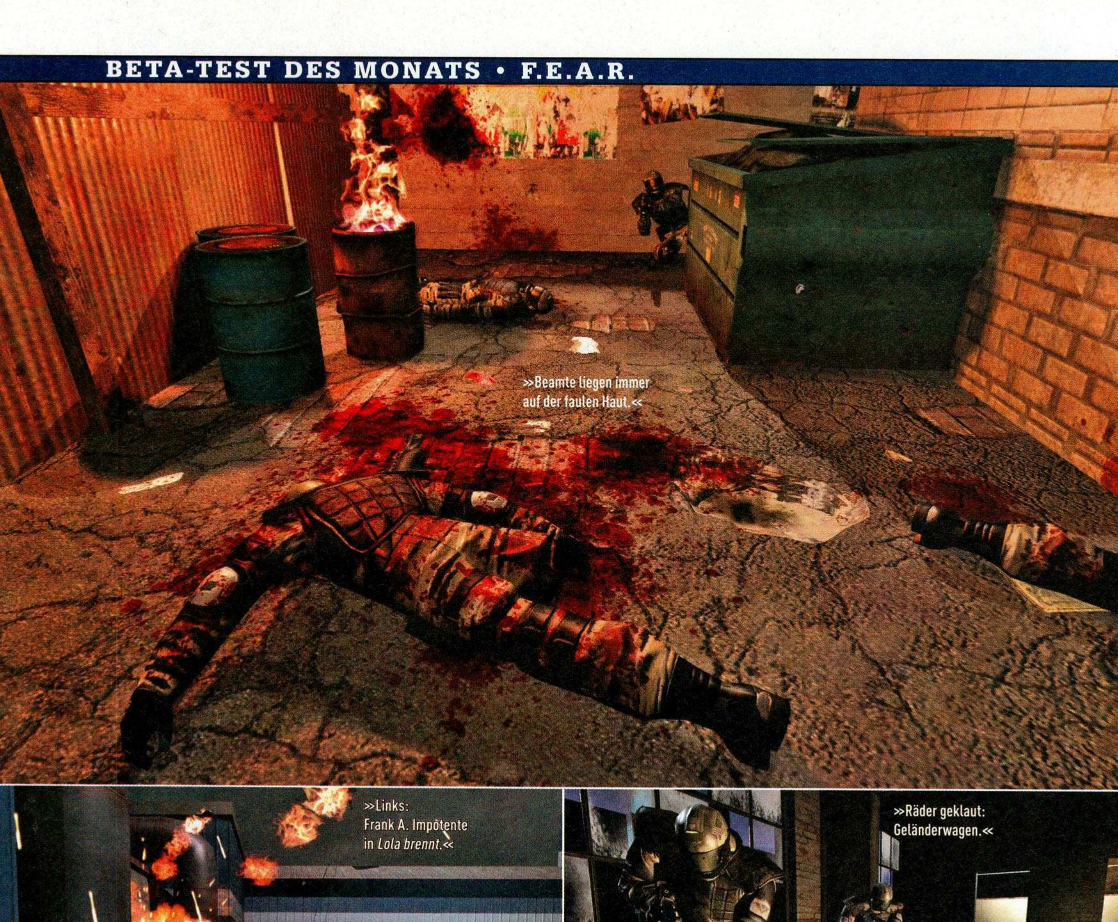
»Genauso gefährlich Uschi-Glas-Duschgel«

»Du solltest den Auslöser drücken! Nicht den Auflöser!«

Vivendi-Produzent Rob Loftus beschreibt *F.E.A.R.* so: „Wir wollten ein filmreifes Spielerlebnis gestalten. Spektakuläre Action wie in *The Matrix* und das gruselige Element von *The Ring*." Klingt gut. Noch besser klingt das: Bei Vivendi Universal vor Ort hatten wir die Möglichkeit, *F.E.A.R.* (*First Encounter Assault and Recon*) ausführlich Probe zu spielen. Wir konnten unser Glück kaum fassen! Schon auf der diesjährigen E3 hat uns das Teil aus den Socken gehauen und wurde zum besten Actionspiel der Messe gewählt. Bei unserer aktuellen Session beamte es uns dann völlig weg. Warum, lesen Sie auf den folgenden Seiten. Vorab noch eine kurze Info: Eine Spielspaß-Wertung vergeben wir noch nicht, denn nach wie vor konnten wir nur einen Teil des Spiels unter die Lupe nehmen. Zwar glauben wir nicht, dass die Qualität im späteren Spielverlauf noch großartig abnimmt, aber so lange uns keine komplette Version vorliegt, gibt es eben „nur" einen Beta-Test. Aber das ist ja auch schon eine ganze Menge, nicht wahr?

ALTER FETTEL!

Paxton Fettel blickt entrückt in die Kamera. Der Typ spinnt, das erkennen wir auf Anhieb. Auffälligstes Indiz: Er hat gerade einen Typen leer gelutscht und blickt mit blutverschmiertem Gesicht in die Kamera. Seine Augen wollen uns sagen: „Ich bring euch alle um und dann gehe ich tanzen!" Er ist das Ergebnis eines geheimen Wissenschaftsprojekts namens Origin. Genetisch aufgemotzte Superkrieger waren das Ziel und Paxton Fettel sollte diese kraft seiner Gedanken kontrollieren. Dass der Typ im schlimmsten Fall mal durchdrehen und die Klon-Krieger für fiese Zwecke nutzen könnte, wurde wohl nicht bedacht. Ein Beweis dafür, dass nicht nur unsere Bundesregierung total bescheuerte und zum Scheitern verurteilte Projekte ankurbelt. Jedenfalls ist Herr Fettel tatsächlich durchgeknallt und sorgt nun mit seiner Klon-Armee für Terror. Hier kommen Sie ins Spiel, werter Leser. Sie sind nämlich ein neues Mitglied der Spezialeinheit, die dem Psycho-Menschenfresser die Ohren lang ziehen soll. Die perfekte Aufgabe für einen



»Beamte liegen immer auf der faulen Haut.«

»Links: Frank A. Impotente in *Lola brennt*.«

»Räder geklaut: Geländerwagen.«

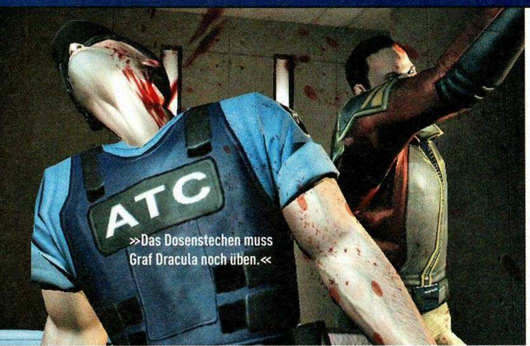
Anfänger! Ja, Ihren Berufsberater verfluchen Sie für immer.

ANGST ESSEN SEELE AUF

Sie schleichen durch ein runtergekommenes Gebäude. Im Hintergrund sind komische Geräusche zu vernehmen. Sie hören Schritte. Der Lichtkegel Ihrer Taschenlampe tanzt durchs Dunkel, doch keine Spur von Fettel. Ist da nicht ein kleines Mädchen um die Ecke gehuscht? Ab jetzt dürfen Sie Angst bekommen. Die Kleine heißt übrigens Alma und läuft Ihnen noch häufiger über den Weg. Gern spaziert sie an der Decke entlang und zerreißt Menschenleiber durch Psychokinese (mentale Beeinflussung). Außerdem scheint Alma wesentlichen Einfluss auf Paxton Fettel zu haben. Die Frage ist: Bildet sich unsere Spielfigur die Begegnungen mit dem fiesen Schweine-Mädchen nur ein oder passieren diese albtraumhaften Dinge wirklich? Diese „Visionen" sind schließlich ein wesentliches Element von *F.E.A.R.* So wie die Traumsequenzen in *Max Payne*, aber glücklicherweise nicht so langweilig. Wir löcherten die Entwickler, aber Almas Geheimnis und die wahren Beweggründe Paxton Fettels verriet man uns noch nicht. Gemein! Wo wir bei den Gemeinheiten sind: Zwar sieht man am laufenden Band zerditschte Körper und virtuelle Blutfontänen, doch den wahren Schrecken erzeugen die *F.E.A.R.*-Macher auf subtilere Art. Schatten, die vorbeihuschen, angsteinflößendes Geschreie und Gequietsche, Gestalten, die sich in Luft auflösen. Und dann dieses geheimnisvolle Flüstern: „Sie haben es verdient, zu sterben ..." Ohne als Weicheier dastehen zu wollen, geben wir zu, dass wir uns mehrmals wirklich beinahe in die Hose machten.

ZENSURREALISMUS

Zwar ist noch nicht sicher, was in der deutschen Version alles fehlen wird, aber eines ist sicher: Die Springbrunnen-Blutfontänen werden auf jeden Fall abgeschwächt. Körperteile dürften sich hierzulande auch nicht mehr abschießen lassen. Gibt es wenigstens die Nailgun in der germanischen Version? Eine gute Frage, auf die wir keine Antwort erhielten. Spektakulär bleiben die Schießereien aber, denn schließlich sind


»Das Dosenstechen muss Graf Dracula noch üben.«


»www.betrunkene-dekorieren.de«


»Nicht schießen! Ich habe meine Periode.«

So spielt sich F.E.A.R.

Genauso wenig wie man eine Frau auf ihr Aussehen reduzieren kann, lässt sich ein Spiel auf drei Komponenten reduzieren. Wir wollen das an dieser Stelle trotzdem tun, denn auch wenn *F.E.A.R.* mit cooler Story und gruseligen Schockszenen brilliert, haben uns die folgenden drei Dinge besonders beeindruckt.



Künstliche Intelligenz

Die künstliche Intelligenz ist absolute Spitze. Das haben Sie sicherlich schon von vielen Spielen gelesen, aber *F.E.A.R.* steckt alles in die Tasche. Beispiel: Sie stehen vor einer Bude, durch das Fenster erkennen Sie zwei Feinde. Einer der Typen schießt das Fenster kaputt, hechtet hindurch, während der andere die Tür benutzt, um Sie zu flankieren. Sie nehmen ihn sofort unter Beschuss, er weicht zurück, wirft einen Getränkeautomaten um und geht dahinter in Deckung. Krass!

Kugelhagel

Was passiert normalerweise bei einer Computerspiel-Schießerei? Sie ballern auf eine Figur – geht der Schuss daneben, gibt es kleine Einschusslöcher. In *F.E.A.R.* sprühen Funken, Rauchschwaden durchziehen die Szenerie, Putz fliegt von den Wänden. Kurz: jede Kugel hinterlässt realistische Spuren und macht die verheerende Wirkung der Waffen deutlich. Das sieht man auch den Körpern der Opfer an, zumindest in der ungeschnittenen Version.



Physik-Engine

Auf eine Aktion folgt meistens eine Reaktion. In *F.E.A.R.* reagiert so ziemlich alles. In vielen Schießereien zerlegen Sie nicht nur Ihre Gegner, sondern fast die komplette Umgebung. So fegen Sie den gesamten Inhalt aus Regalen oder räumen Bürotische ab. Gibt es Schöneres, als mit der Bleispritze komplette Räume umzudekorieren? Hier fliegt wirklich die Kuh, und zwar physikalisch korrekt!

sie das Schönste an *F.E.A.R.* Putz fliegt von den Wänden, Funken sprühen, Gasleitungen entflammen, Gegenstände purzeln aus den Regalen, Feuerlöscher bersten, Möbel fallen um – unglaublich realistisch. Ganz phantastisch kommt das rüber, wenn Sie die Zeitlupenfunktion aktivieren. Das geht aber nicht unendlich lange. Die so genannte „SlowMo-Leiste" leert sich nach einigen Sekunden, doch glücklicherweise füllt sie sich auch wieder von selbst. In der Zeitlupe läuft nicht nur alles langsamer ab, sondern auch die Optik verändert sich. Gegner wirken plötzlich schärfer, die Umgebung verwischt und wir erleben eine Art Tunnelblick. Auch der Ton reagiert, indem sämtliche Geräusche tiefer aus den Boxen wummern. Seien es nun Waffen- und Umgebungsklänge oder schreiende Gegner. Das ist Bullet Time de luxe!

HALT DIE WAFFEN!

Der Ideenreichtum der Entwickler hat sich auch auf die Wahl der Waffen ausgewirkt. Neben den üblichen Pistolen, Granaten und MGs dürfen Sie auf ganz besonders fette Wummen zugreifen. Da wäre zum einen eben die Nailgun (Nagel-Pistole). Das fiese Ding verschießt in sehr schnellen Abständen fette Nägel. Eine Waffe, welche unsere Fantasie beflügelt. Plumpe Naturen tackern damit einfach Gegner an die Wand. Künstler werfen erst mal eine Granate, starten die Zeitlupen-Funktion und zimmern die Polygon-Körper künstlerisch an die entlegensten Orte, wie etwa die Decke. Faszinierend ist auch die Plasma-Waffe, die bei der Erstnutzung für besonderes Staunen sorgte. „Aha, was ist denn das für ein fettes Teil? Damit kann man ja extrem nahe heranzoomen! Ein futuristisches Scharfschützengewehr? Schießen wir doch mal auf den Typen da hinten ... Krass, da bleibt ja nur das Skelett übrig!" Ja, Sie haben richtig gelesen. Mit dieser Waffe reicht ein Treffer, um von Ihrem Ziel nichts als das Knochengerüst übrig zu lassen. In *F.E.A.R.* setzen Sie Waffen zudem munitionsschonend im Nahkampf ein. Mit der so genannten Melee-Taste schlagen Sie kräftig mit dem Waffenkolben zu. Schleichen Sie sich von hinten unauffällig an einen Gegner heran, genügt so ein Treffer,

F.E.A.R.

VERGLEICH



KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

95% Realistischer agierende Gegner gibt es in keinem anderen Ego-Shooter.

75% Ballern am laufenden Band. Da fällt die einfach gestrickte KI kaum auf.

85% Die Gegner-Intelligenz rangiert zwischen „okay" und „sehr gut".

GRAFIK

94% Mann, sieht das geil aus! Detailreiche Optik mit genialen Effekten.

90% Das Spiel von Licht und Schatten haut uns auch heute noch um.

91% Grafisch ein absolutes Brett. Vor allem die Levels wirken sehr realistisch.

GRUSELFAKTOR

93% Bedrohliche Atmosphäre und albtraumartige Sequenzen machen Angst!

92% Nicht so subtil wie *F.E.A.R.*, sorgt aber trotzdem für volle Hosen.

84% Dichte Atmosphäre, die weniger auf Grusel als auf Spannung setzt.

WAFFEN

91% Nicht nur die Nagel-Pistole ist jetzt schon ein echter Klassiker.

78% Ein paar fettere und ausgefallenere Waffen hätten nicht geschadet.

91% Kann dank der innovativen Gravity-Gun definitiv mit *F.E.A.R.* mithalten.

F.E.A.R.	Doom 3	Half-Life 2
70% / 30%	90% / 10%	50% / 50%

SPIELELEMENTE: GRÜN=Ballern, ROT=Denken

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCHSCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

1.024 MB RAM		Geforce FX 5200 Ultra	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5900 XT	Radeon 9600 XT	Radeon 9800 XT	Geforce 6600 GT	Radeon X800	Geforce 6800 GT	Radeon X800 XT
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 3.500 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■

1.800 MHz 512 MByte RAM Geforce FX 5200 Ultra	2.500 MHz 1.024 MByte RAM Geforce Radeon X800	3.000 MHz 2.048 MByte RAM Geforce 6800 GT

2.048 MB RAM		Geforce FX 5200 Ultra	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5900 XT	Radeon 9600 XT	Radeon 9800 XT	Geforce 6600 GT	Radeon X800	Geforce 6800 GT	Radeon X800 XT
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 3.500 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■

LEISTUNGSMERKMALE

Um die *F.E.A.R.*-Demo mit optimaler Optik, einer Auflösung von 1.024x768 und allen Vorzügen der *Havok*-Physik-Engine zu zocken, brauchen Sie mindestens eine Drei-Gigahertz-CPU, eine Geforce 6800 GT/Radeon X800 XT (256 Megabyte RAM) und 2.048 Megabyte Arbeitsspeicher. Für DirectX-8-Karten wie eine Geforce4 Ti-4200 gibt es zwar einen Fallback-Modus, die Spielgrafik ist dann aber klar schlechter.

PRO & CONTRA

- \+ Saufette Waffen
- \+ Dichte Grusel-Atmosphäre
- \+ Hervorragende KI
- \+ Cooles Charakter-Design
- \+ Durchdachte Level-Architektur
- \+ Stimmungsvolle Licht-und-Schatten-Spielereien
- \+ Beeindruckende Grafik
- \+ Effektvolle Feuergefechte
- \+ Bullet Time
- − Genialer Soundtrack
- − Taschenlampe, die nach einer Minute ausgeht
- − Sehr hohe Hardware-Anforderungen
- − Deutsche Version geschnitten

um das Opfer ins Reich der Träume zu schicken. Betätigen Sie die Melee-Taste im Sprung, führt Ihr Alter Ego einen Sprung-Kick aus. Es ist sogar möglich, in Gegner „hineinzurutschen", wodurch man im Idealfall mehrere Typen gleichzeitig von den Füßen fegt. Kombiniert man alle Angriffsmöglichkeiten, entsteht ein abwechslungsreiches Spielgefühl und genau das macht den besonderen Reiz von *F.E.A.R.* aus.

KI-WUNDER

Die künstliche Intelligenz der Nichtspielercharaktere ist erstaunlich. Ihre Gegner scheinen genauso Angst vor dem Exitus zu haben wie Sie und deshalb kämpfen die KI-Feinde erbittert um ihr virtuelles Leben. Sie werfen Möbelstücke oder andere Objekte um und nutzen diese als Deckung. Sie eröffnen Sperrfeuer, um den Spieler festzunageln, während eine andere Gruppe sich von hinten heranpirscht. Spielen Sie einen Abschnitt mehrmals, verhalten sich die Typen übrigens jedes Mal anders – stets auf die Aktionen des Spielers reagierend. Damit kommen wir zu einer weiteren Stärke von *F.E.A.R.* Man zwingt Sie nicht, zu schleichen, Nahkampfmanöver zu nutzen oder an jeder Mauer vorsichtig um die Ecke zu lugen. Fast alle Levels boten unterschiedliche Routen, die auf verschiedene Spielweisen ausgelegt schienen. Rambos zocken auf leichter Schwierigkeitsstufe, ballern drauflos. Stealth-Freaks spielen auf „Schwer" und kämpfen sich mit Bedacht durch *F.E.A.R.*

FÜRCHTERLICH GUT

Neben üblichen Mehrspieler-Modi wie Deathmatch fällt der Zeitlupen-Modus besonders auf. Wer entsprechendes Gerät einsammelt, verlangsamt die Zeit für Mitspieler, bewegt sich selbst aber schneller. Zur Strafe erscheint ein Symbol über dem Schädel, das auch durch Wände zu sehen ist. Die verlangsamten Gegner wissen also, wo sich der Zeitlupen-Erzeuger befindet. Ein Heidenspaß! Kommen wir zu den negativen Dingen. Eine Sache, die uns nervte: Die Energie Ihrer Taschenlampe sinkt schnell. Bis sich das Ding wieder auflädt, sind Sie gezwungen, in

>>Verdammt, die Lametta-Maschine ist kaputt!<<

>>Beschnitten: Elefant.<<

>>Wieder angesagt: Sakkos mit Schulterpolstern.<<

der Dunkelheit herumzuirren und manche Abschnitte sind halt stockfinster. Sicherlich ein Spannungselement, aber unlogisch, dass ein Elite-Mega-Team seine Taschenlampen-Akkus im südjemenitischen Import-Export-Shop einzukaufen scheint. Was uns auch auffiel: die Hardware-Anforderungen sind immer noch sauhoch. Bisher hieß es ja: „Wenn bei Ihnen *Half-Life 2* lief, dann läuft *F.E.A.R.* auch!" Die Realität sieht eher so aus: „Wenn *Half-Life 2* in voller Detailstufe flüssig lief, dann läuft *F.E.A.R.* ganz ordentlich." Doch an der Darstellungsgeschwindigkeit optimiert man bei Monolith noch herum. Dafür sieht diese Perle auch gigantisch gut aus und spielt sich fast noch besser. Kurz: Wer darüber nachdenkt, seine Kiste aufzurüsten, sollte es jetzt tun. Es lohnt sich!

AHMET ISCITÜRK

F.E.A.R.

MINDESTENS:
1,7 GHz, 512 MByte RAM, 5 GByte HD, Win2000, Internet, GF 4, Radeon 9600
SINNVOLL:
3 GHz, 1 GByte RAM

GENRE:	Ego-Shooter
PREIS:	Ca. € 49,-
ENTWICKLER:	Monolith
VERTRIEB:	Vivendi Universal
INTERNET:	www.gameoftheyear.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Keine Jugendfreigabe
TERMIN:	17. Oktober 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
DM, TDM, Elimination, Team-Elimination, Slow-Motion-DM, Slow-Motion-TDM

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-16 Spieler
INTERNET: 2-16 Spieler

Angst kann so schön sein! Da geht nichts schief.

TENDENZ

STEUERUNG	86%
GRAFIK	94%
SOUND	89%

HERAUSRAGEND
SEHR GUT
GUT
BEFRIEDIGEND
AUSREICHEND
MANGELHAFT
UNGENÜGEND

FAZIT

AHMET ISCITÜRK



Ich möchte ein Orchester engagieren, das für mich beim *F.E.A.R.*-Zocken „Freude schöner Götterfunken" spielt. Hier wird nicht simpel geballert, sondern ein spektakuläres Todes-Ballett inszeniert. Dank der *Havok 2*-Engine fliegen nicht nur Gegenstände, sondern auch Teile der virtuellen Feinde physikalisch korrekt durch die Luft. Wie viel davon in der deutschen Verkaufsversion bleibt? Nicht sehr viel, nehme ich an. Aber wer braucht schon Blut, um glücklich zu sein? Ich!



»Unspektakulär: Blinden-Gotcha.«

Geld oder Leben

Vom französischen Ego-Shooter BET ON SOLDIER hatten wir uns viel Spaß versprochen. Die Testversion trudelte ein, doch es kam keine Freude auf. Was daran lag, dass wir kaum eine halbe Stunde ohne Systemabsturz zocken konnten.

Na, wie läuft's?

Die uns zur Verfügung gestellte Testversion 1.0 präsentierte sich instabil, sodass wir Ihnen keinen waschechten Test zumuten können. Bei manchen Systemen ging es schon nach dem ersten Level nicht weiter, andere Rechner klagten über Grafik- und Soundprobleme. Mit sehr viel Geduld und Mühe verschafften wir uns einen Überblick über das Spielgeschehen, doch wirklich testfähig war die Fassung nicht. In der kommenden PC ACTION-Ausgabe folgt der Nachtest zum Solopart sowie der komplette Mehrspielertest.

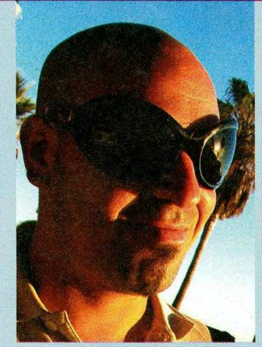
- 40 B.o.S.-Champions
- 40 Waffen
- 2 Endsequenzen
- Mehrspieler-Modus für bis zu 32 Spieler
- 6 Charakterklassen

Ob auf dem Fußballplatz, bei kroatischen Mafiabanden oder im öffentlich-rechtlichen Fernsehen – Wetten sind voll in! Dies erkannten auch die französischen Entwickler von Kylotonn Entertainment. Die Jungs haben unter anderem den düsteren Endzeit-Shooter *Iron Storm* zu verantworten. Dieser zeigte den Zockern, wie die Welt aussehen würde, wenn der Erste Weltkrieg nie zu Ende gegangen wäre. Machtgeile Großunternehmen würden nämlich ordentlich Kohle mit dem Gemetzel machen. Da kam Kylotonn die Idee, die Themen „Wetten" und „Nicht endender Krieg" zu kombinieren. *Bet on Soldier* war geboren. Nicht nur, dass sich die Leute auf der ganzen Welt gegenseitig über den Haufen schießen. Zusätzlich überträgt ein Fernsehsender das bizarre Spektakel unter dem Namen „Bet on Soldier TV". Dabei stehen sich die erfolgreichsten und härtesten Kämpfer der Front gegenüber und kämpfen bis zum Pixeltod. Wer gewinnt, sackt Moneten ein, mit denen etwa Munition gekauft wird. Wir empfanden diese skurrile Mischung allerdings ziemlich verwirrend.

RACHE IST BLUTWURST

Sie sind Nolan Daneworth. Der führt ein beschauliches Leben mit seiner Frau und seinem treuen Hund. Blöd: Eines Nachts erscheinen ein paar Typen aus der *B.o.S.*-Liga, zerlegen sein Zuhause, töten seine Frau und brennen alles nieder. Womit die Vandalen nicht gerechnet haben: Nolan schwört Rache, lässt sich beim legendären *B.o.S.*-Lehrer Peter Rossbach ausbilden und sucht die Penner. Überhaupt ist sein ganzes Leben ziemlich für den Allerwertesten. „Ich wurde im Krieg geboren und sehr wahrscheinlich ist Krieg auch das Einzige, was ich erleben werde", bemerkt Daneworth frustriert. Und wenn es nach *B.o.S.* geht, soll der Ärmste Recht behalten. Und wer muss die Kartoffeln mal wieder aus dem Feuer holen? Natürlich Sie, lieber Leser. Nach einer kurzen Introsequenz starten Sie direkt an der europäischen Front und kämpfen als WRF-Soldat gegen die feindliche UAN. Ihr mürrischer Boss macht Ihnen klar, dass Sie irgendwelche Dokumente von einem gefallenen Kurier suchen sollen. Ganz nebenbei erwähnt der mit Bump-Mappings übersäte Rüstungsheini, dass Sie heute auf Ihren ersten *B.o.S.*-Champion treffen und die TV-Gemeinde schon kräftig drauflloswettet. Aha! Sekunden später landen Sie im Ausrüstungsmenü. Obwohl der Chef die Dringlichkeit der Mission verdeutlicht hat, spendiert man Ihnen nicht einmal eine Wumme. Alles, was Sie mitnehmen, löhnen Sie von Ihrem eigenen Konto – und das ist anfangs genauso mager wie Kate Moss. Das macht die Erfolgsaussichten nicht gerade rosiger. Egal. Nachdem Sie ordentlich eingekauft haben, kriegen Sie plötzlich mehrere Bossgegner vor die Nase gesetzt, mit denen Sie es später im Level zu tun bekommen. Je nachdem wie gut ausgebildet der Fuzzi ist, für den Sie sich ent-

INTERVIEW „DA STECKT VIEL FEINTUNING DRIN“



»Auch bei Stubenfliegen weit verbreitet: Haarausfall.«

Wir sprachen mit Roman Vincent, dem Chef von Kylotonn Entertainment und Produzenten von *Bet on Soldier*, über die ein oder andere Ungereimtheit.

PC ACTION Wir finden die Thematik etwas konfus. Was hat Krieg mit Wetten zu tun?
ROMAN VINCENT: Wir glauben, dass der Krieg und das Wettsystem eine elementare Gemeinsamkeit haben: Geld. Die Moneten sind der Ursprung für das Szenario und den Spielverlauf in *Bet on Soldier*. Wir haben uns bei der Entwicklung der Hintergrundgeschichte viel Mühe gegeben. Im späteren Verlauf des Spiels verschwindet dann hoffentlich die Verwirrung.

PC ACTION Wäre es aber trotzdem nicht besser gewesen, sich auf ein Thema zu konzentrieren?
ROMAN VINCENT: Das glauben wir nicht. Dass es solche Wetten mitten im Kriegsgeschehen gibt, macht das Szenario eben so unglaublich und unmoralisch. Wenn wir nicht den Krieg als Hintergrund gewählt hätten, wäre es nicht so leicht, den Deathmatch-Aspekt zu begründen. Und das wäre für einen Ego-Shooter ziemlich ungünstig, oder?

PC ACTION Ist ein Spielmodus nicht etwas wenig für einen Titel, der große Ambitionen im Mehrspieler-Genre hat?
ROMAN VINCENT: Wir arbeiten schon an neuen Modi, sofern die Zockgemeinschaft danach verlangt. Und davon gehen wir aus.

PC ACTION Die Grafik in *B.o.S.* haut uns vom Hocker. Wie lange hat Kylotonn daran gearbeitet?
ROMAN VINCENT: *Bet on Soldier* benutzt die so genannte Kt-Engine. Wir begannen mit der Arbeit vor sechs Jahren, da steckt viel Feintuning drin. Trotz der vielen Grafikeffekte ist die Engine nicht zu hardwarehungrig. Im Gegensatz zu *Doom 3* beispielsweise haben wir uns entschieden, die Umgebungsgrafik runterzuschrauben, um dafür eine Menge von Charakteren in riesige Außenareale packen zu können. Außerdem sind wir der Meinung, dass ein gutes Spiel keinen 3.000 Euro teuren PC verlangt, und das wollten wir verwirklichen.

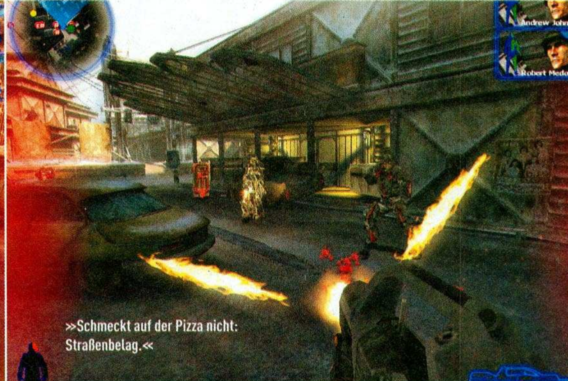
IM VERGLEICH

Call of Duty	83%
Bet on Soldier, Tendenz:	Befriedigend
Iron Storm (abgewertet)	67%

Im Gegensatz zum älteren und dank indirekter Steuerung nicht direkt vergleichbaren *Bet on Soldier*-Bruder *Iron Storm*, dessen Kriegsthematik allerdings stark an das neue Werk von Kylotonn erinnert, kann *B.o.S.* durch die frische Grafik-Engine überzeugen. Jedoch wirkt das Geschehen mitunter überladen, was an den Wetteinlagen mitten im Fronteinsatz liegt. Da hat es die Kriegsreferenz *Call of Duty* einfacher: Im Zweiten Weltkrieg gab es kein Drumherum, nur den Kampf ums eigene Überleben. Wie der Mehrspieler-Modus von *Bet on Soldier* gegen die Konkurrenz besteht, lesen Sie im nächsten Heft.



»Auf offener Straße verpönt: Haustürgeschäft.«



»Schmeckt auf der Pizza nicht: Straßenbelag.«

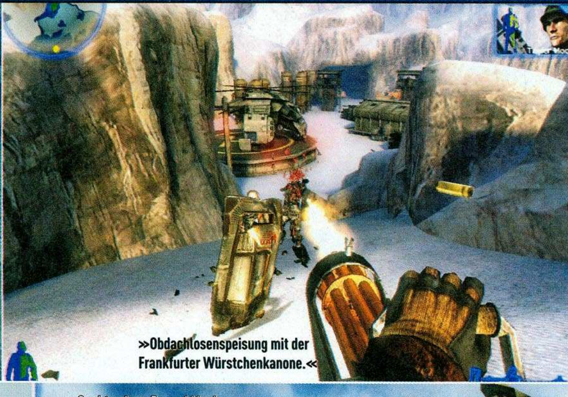
schieden haben, desto mehr Bares winkt beim Abschuss. So, genug geplant. Frohen Mutes schnappen Sie sich Ihr Sturmgewehr und verlassen die Festung. Und siehe da, außerhalb der Mauern fliegen Ihnen sofort die Kugelsalven der Gegner um die Ohren. Von Wettorgien keine Spur, dafür purer Frontalltag. Die Feinde sind unterschiedlich ausstaffiert und folglich auch unterschiedlich gefährlich. Immer, wenn Sie einem Widersacher ein paar zusätzliche Körperöffnungen verpasst haben, klingelt die Kasse und Sie erhalten je nach Gegnerart eine bestimmte Prämie. Für die Moneten kaufen Sie sich an den Versorgungsterminals neue Munition und reparieren die Rüstung. Blöd: Für Abschüsse bekommen Sie Knete und für Knete wiederum Munition. Bis hierher ist noch alles klar. Aber: Wenn Sie keine Knete mehr haben, können Sie sich auch keine Munition kaufen. Ohne Kugeln können Sie niemanden abballern und ohne Abschüsse bekommen Sie keine Kohle. Merken Sie was? Eben! Irgendwie beißt sich hier die Katze selbst in den Schwanz. Ach ja: Ohne Kröten können Sie das Spiel noch nicht einmal sichern, denn auch die Speicherterminals verlangen einen bestimmten Betrag. Stellen Sie sich vor, Sie retten sich mit letzter Kraft und einer total verbeulten Rüstung an den Speicherpunkt, doch leider fehlen Ihnen ein paar Credits. Die nächste Kugelsalve befördert Sie dann auf den Startbildschirm. Irgendwie hat der Terminal damit seinen Job verfehlt, oder?

WETTE, DASS ...

Sich durch die ausladenden Levels zu schroten, macht Laune. Die grafisch fein gestalteten Umgebungen sind vom Krieg gezeichnet und bieten durch das verschnörkelte Design jede Menge Deckung. So kommt es zu spannenden Duellen mit ordentlich Pixelblut. Hin und wieder erleiden die Widersacher jedoch eine Art Amnesieanfall, irren hilflos in der Gegend umher und würden nicht einmal Hella von Sinnen aus vier Metern treffen. Der verwirrte Zustand dauert zum Glück nie lange – genau wie bei unserem Chef. Irgendwann im Level passiert es dann: Der *B.o.S.*-Held aus dem Wettbildschirm stolpert vor Ihre Nase. Urplötzlich verwandelt sich die Kriegsszenerie in ein riesiges Trallala: Ein TV-Jingle mit beiden Kontrahenten flimmert über den Bildschirm und ein Ansager stellt die Streithähne vor. Der Kampfplatz erstrahlt im Flutlicht und der Countdown beginnt. Jetzt hacken die Teilnehmer so lange aufeinander herum, bis einer die Grätsche macht. Je schneller einer den anderen erledigt, desto höher fällt das Preisgeld aus. Nach dem Duell geht alles wie gehabt weiter. Eines erscheint uns jedoch seltsam: Woher wussten die „Veranstalter“ eigentlich, dass sich die Kontrahenten genau an dieser Stelle treffen? Schließlich herrschte noch kurz vor dem TV-Ereignis ganz normale Frontatmosphäre und nichts deutete auf den bombastischen Zinnober hin. Was hätte man gemacht, wenn man sich woanders begegnet wäre? Die Masten schnell umgebaut? Irgendwie



»Hilft nicht bei Verletzungen: Steinpflaster.«



»Obdachlosenspeisung mit der Frankfurter Würstchenkanone.«

Bon Duell, ist das famose?

Brav: Die Franzmänner vernachlässigen die Mehrspielergemeinde nicht.



»Bundeswehr-Kartenspiel: keine Asse!«

***B.o.S.*-Frauenclans, -Bootcamps und -Netzwerkpartys: *Bet on Soldier* soll zum neuen Stern am Mehrspieler-Himmel mutieren. Wir zockten die fünf schön gestalteten Karten an, jedoch erlaubte unsere Version nicht mehr als ein unwitziges Eins-gegen-Eins. Das Spielprinzip des Soloparts bleibt jedoch erhalten. Abschüsse und Punkteroberungen bringen Geld, Geld bringt Munition, Munition erledigt Ihre Gegner. Die sechs Charakterklassen sind aus anderen Titeln wohl bekannt: einfacher Soldat, Scharfschütze, Beschützer, Zerstörer, Pionier und Grenadier. Eine ausführliche Beurteilung des Mehrspielerparts folgt nächste Ausgabe.**

»Sucht seinen Freund Mech Donalds: Mech Gyver.«

wirkt dieser Teil ein wenig bei den Haaren herbeigezogen. Unterhaltsam sind die ziemlich brutalen Auseinandersetzungen dennoch.

ENDZEITSTIMMUNG

Sehr hübsch präsentiert sich die nette Grafik-Engine, die die Jungs von Kylotonn höchstpersönlich auf die Beine gestellt haben. So spiegelt sich das Sonnenlicht physikalisch korrekt auf den Waffenmodellen und Explosionen bringen nicht nur Ihre Augen zum Leuchten. Der Stil des apokalyptischen Szenarios weiß zu überzeugen: In Innenstädten stehen an jeder Ecke ausgebrannte Autos und verlassene Lagerhallen. In Alaska bestaunen Sie sogar ein riesiges, verrostetes Schiffswrack, das auf Grund gelaufen ist. Nur ist die Optik das Einzige, was bisher überzeugen konnte. Klingt hart, ist aber so. Schade, dass uns der Blick auf viele Levels verwehrt blieb, weil uns das Programm stetig aus dem Spiel schmiss. Auch der Mehrspieler-Modus, der jede Menge Potenzial in sich birgt, bereitete uns arge Probleme (Siehe Kasten „Bon Duell"). Sollte die Verkaufsversion, die kurz nach Erscheinen dieser PC ACTION-Ausgabe in den Läden steht – und laut Hersteller mit einem Patch ausstaffiert wird –, stabil laufen, dann könnte *Bet on Soldier* sehr wohl die Hütte rocken. Trotz der Logiklücken der Geschichte und kleineren Designschwächen. Wir beten.

LUKASZ CISZEWSKI/RALPH WOLLNER

BET ON SOLDIER

MINDESTENS:	
2 GHz, 512 MByte RAM, 5,38 GByte HD	
SINNVOLL:	3 GHz, 1 GByte RAM

GENRE:	Ego-Shooter
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Kylotonn Entertainment
VERTRIEB:	Pointsoft
INTERNET:	www.betonsoldier.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Keine Jugendfreigabe
TERMIN:	25. August 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Bet-on-Soldier-Modus; 1 Spieler pro DVD

PC:	1 Spieler
NETZWERK:	2-32 Spieler
INTERNET:	2-32 Spieler

Hübscher Ballermann mit technischen Mängeln.

TENDENZ

STEUERUNG	77%
GRAFIK	84%
SOUND	80%

HERAUSRAGEND
SEHR GUT
GUT
BEFRIEDIGEND
AUSREICHEND
MANGELHAFT
UNGENÜGEND

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI



Bet on Soldier hat Potenzial, gar keine Frage. Die gelungene Optik ist die große Stärke des Titels. Und würde die Testfassung nicht dauernd abstürzen, hätten wir uns selbst davon überzeugen können, dass die Thematik im späteren Verlauf der Hintergrundgeschichte vielleicht doch nicht so verwirrend ist, wie es nach den ersten Levels und den unfertigen Vorabversionen den Anschein hat. Wir können nur hoffen, dass die Jungs von Kylotonn rechtzeitig alle technischen Mängel behoben haben, schließlich will der Mehrspieler-Modus in den kommenden Monaten die Netzwerk- und Internetszene mächtig aufmischen. Wir sind gespannt, ob das gelingt.

Heißes Winter-Teil



Im WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR-Add-on WINTER ASSAULT stapfen Sie mit dem neuen Volk der Imperialen Garde über einen Eisplaneten. Sie suchen nach einer Superwaffe und liefern sich fette Schlachten mit brüllenden Orks.

»Zeigt mit dem Laserpointer, wo es langgeht: Kinder-Professor Rhino.«

»Brandenburger Tor, 9. November 1989: Die Bundeswehr kämpfte vergeblich.«

»Extremsport für Schwule: Brandblasen.«

Die Waffen töten keine Menschen, Menschen töten Menschen, lautet ein weiser Spruch. Doch im Fall von *Warhammer 40.000: Dawn of War – Winter Assault* kann eine gute Wumme nicht schaden. Und so macht sich die Imperiale Garde unter der Führung des Veteranen General Sturnn auf den Weg zum frostigen Planeten Lorn V. Dort sollen die hinterhältigen Chaos Marines eine Superwaffe zurückgelassen haben – einen so genannten Titanen! Der Name verheißt nichts Gutes, weshalb die Garde besonders scharf darauf ist.

GANZ SCHÖN COOL!

Wie der Name des Add-ons verrät, geht es jetzt in einer Schneelandschaft zur Sache. Entweder aufseiten der neuen Imperialen Garde oder der Orks ziehen Sie in den Krieg, oder den „Waaagh!", wie die Grünhäuter grunzen. Die Garde setzt dabei auf Masse statt auf dicke Knarren und versucht, die Gegner einfach zu überrennen. Eigentlich sollte das neue Volk für Einsteiger geeignet sein. Pustekuchen! Der Schwierigkeitsgrad des ohnehin anspruchsvollen Hauptspiels wurde noch mal ordentlich angezogen. So zocken Sie unter Umständen Stunden an den knackigen Missionen. Anders sieht es aufseiten der Bösen aus. Hier kommen Sie schneller weiter. Da hätten die Entwickler mehr am Schwierigkeitsgrad feilen sollen.

ICH GLAUB', ICH BIN IM KINO

Um für noch mehr Spannung zu sorgen, inszenierte Relic Entertainment die Missionen kinoähnlicher. Ständig passiert etwas. So schalten sich mitten in einer Schlacht die Eldar ein, die der Imperialen Garde helfen wollen. Dann zocken Sie kurzerhand aufseiten der mysteriösen Krieger weiter. Das schafft Atmosphäre. *Winter Assault* bietet mehr vom guten und bewährten *Warhammer 40.000: Dawn of War*-Prinzip – ein neues Volk, zwölf frische Aufträge und spannende Kämpfe. Der Schwierigkeitsgrad hätte aber etwas moderater ausfallen dürfen.

ANDREAS BERTITS

FAZIT

ANDREAS BERTITS

So stelle ich mir den Winter vor, auch wenn noch Sommer ist. Nicht nur cool, sondern auch verdammt heiß. Die spannenden Kämpfe von *Warhammer 40.000: Dawn of War* erleben in der Erweiterung *Winter Assault* einen furiosen Höhepunkt. Gut, die neue Imperiale Garde fordert reichlich und treibt den Schwierigkeitsgrad in ungeahnte Höhen. Dafür rummst es wieder an allen Ecken und Enden – so muss das sein!

W. 40K: WINTER ASSAULT

MINDESTENS: 1,4 GHz, 256 MByte RAM, 2 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 2,2 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Echtzeit-Strategie
PREIS:	Ca. € 30,-
ENTWICKLER:	Relic Entertainment
VERTRIEB:	THQ
INTERNET:	www.dawnofwar-game.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	23. September 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Skirmish, Koop., frei konfigurierbar; 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-8 Spieler
INTERNET: 2-8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	84%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	88%
SOUND	85%
MEHRSPIELER	84%

EINZELSPIELER **83%**

SEHR GUT – Gelungenes Add-on, das den Krieg der Zukunft im Schnee fortsetzt.



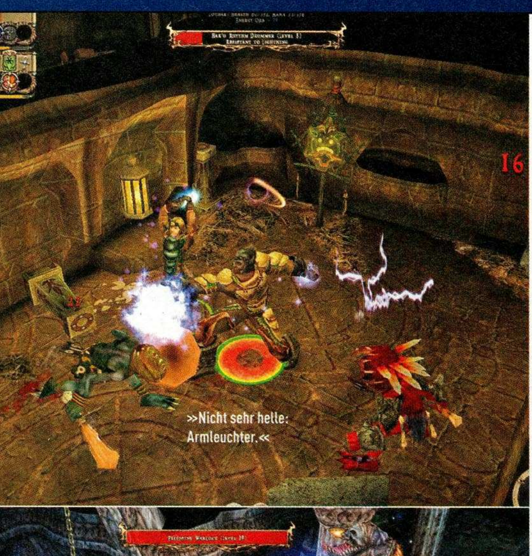
Alte Köpfe abschneiden

Bei DUNGEON SIEGE 2 soll ja alles besser und anders sein. Trotzdem schnetzeln Sie sich wie schon im Vorgänger durch Horden von Gegnern und sacken allerlei Zeugs ein. Diesmal aber mit Geschichte. Das macht Laune!

Vor eintausend Jahren endete das erste Zeitalter Arannas in einem verheerenden Krieg, der das Gesicht der Welt veränderte. Die Schergen des finsteren Zaramoth lieferten sich eine blutige Schlacht mit den Anhängern von Azunai. Keine der beiden Parteien schien im Konflikt die Oberhand gewinnen zu können. Doch dann geschah das Unfassbare: Das Schwert Zaramoths zerstörte das Schild Azunais! Die gewaltige magische Energie der Waffe riss das Land auseinander und vernichtete beide Heere. Getrieben von Visionen machte sich viele Jahrhunderte später der junge Prinz Valdis auf, um nach dem verschollenen Schwert von Zaramoth zu suchen. Schließlich wurde er fündig und verfiel dem bösen Fluch der unheiligen Klinge. So stürzte er auch das zweite Zeitalter der Welt in den Krieg. Doch dieses Mal schien niemand da zu sein, der die Macht von Valdis' und Zaramoths Schwert brechen konnte. Ach Quatsch, es gibt ja noch Sie!

GESCHICHTSSTUNDEN

Gas Powered Games' Action-Rollenspiel *Dungeon Siege 2* beginnt mit einem Render-Intro, das in den Bann zieht und Heißhunger auf das Spiel und dessen Geschichte weckt. Nett, sehr nett! Ach ja, Geschichte? In *Dungeon Siege*? Jawohl. Chef-Entwickler Chris Taylor (*Total Annihilation*) hat sich die Kritik der Zocker zu Herzen genommen und wirft Sie nun in eine spannende Fantasy-Erzählung um den Kampf Gut gegen Böse. So muss das sein. Doch bevor Sie der Story nachgehen, bauen Sie rollenspieltypisch einen Helden, den Sie aus vier Rassen (Menschen, Elfen, Dryaden, Halb-Riesen) zusammenstellen. Jedes Volk besitzt andere Vorzüge. Die cleveren Elflein zaubern etwas besser, die muskelbepackten Halbriesen erinnern an Ralph Möller und kloppen alles kurz und klein. Egal welchem Volk sie angehören, Ihre Laufbahn haben Sie selbst in der Hand. Auch der kräftigste Halbriese kann also zum mächtigen Magier mutieren. Übrigens verteilen Sie keine Punkte, um Ihren Charakter stärker oder geschickter zu machen. Der praktische Umgang mit Waffen und Zaubersprüchen verbessert Ihre Fähigkeiten. Schnetzeln Sie etwa ständig mit einer Axt herum, steigt nicht nur Ihre Fertigkeit im Umgang mit Beilen, sondern auch die Stärke. Zaubern Sie häufig, wirkt sich das auf die Intelligenz aus. Ein unkompliziertes und logisches Sys-


»Nicht sehr helle: Armleuchter.«


»Ich bin dein Vater, Luke.«

Mensch gegen Maschine

Nicht nur in *Terminator* kämpfen Menschen wie Arnold Schwarzenegger gegen computergesteuerte Gegner. Auch in *Dungeon Siege 2* zocken Sie gemeinsam gegen die Horden des Bösen.


»Dokumentiert: Taurin-Gewinnung.«

Wenn Sie nicht gern allein sind, starten Sie doch einfach den Mehrspieler-Modus von *Dungeon Siege 2*. Im Classic-Modus betreten vier Spieler mit je einem Helden die Welt Aranna. Im Couple-Modus gibt es einen flotten Dreier, bei dem jeder Teilnehmer sogar noch einen Nichtspieler-Partner oder ein Tier mitbringen darf. Der Party-Modus versetzt zwei Spieler mit je zwei computergesteuerten Begleitern ins Abenteuer. Egal wie Sie sich entscheiden und ob Sie über ein lokales Netzwerk oder das Internet spielen, zusammen macht es etwas mehr Freude. Nur etwas? Ja, weil nur einer der Mitspieler die Gespräche der Leute verfolgen kann, die anderen dabei in die Röhre schauen. Ein Prinzip, das gewöhnungsbedürftig ist. Teamspiel wird dadurch zur obersten Priorität – schwierig beim Spiel über Internet. Im Gegensatz zum Vorgänger, bei dem Sie in einer anderen Spielwelt unterwegs waren, durchwandern Sie im Mehrspieler-Modus von *Dungeon Siege 2* bekannte Gebiete. Schade eigentlich, da nach dem einmaligen Durchzocken zunächst die Luft etwas raus ist. Dafür übernehmen Sie Ihren Helden aus der Kampagne und machen sich auf die Jagd nach neuen und besseren Gegenständen. Im Mehrspieler-Modus kommt das schlechte Speichersystem auch nicht so sehr zum Tragen, da Sie hier mit hoffentlich intelligent agierenden Menschen unterwegs sind.

tem, das schon im Vorgänger funktionierte. Werte-Fricklern dürfte eventuell etwas Komplexität abgehen.

INVASION!

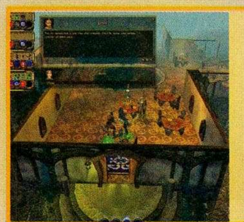
Ab ins Spiel und von der ersten Sekunde an sind Sie mittendrin – genau wie in einem guten Bordell. Ein riesiger Drache schwebt heran und lädt eine fette Kiste an einem Strand ab. Heraus hüpfen die Söldner von Valdis, die eine Invasion der matriarchalischen Dryaden-Länder starten. Dann verhindern Sie das mal! Wer außer Angela Merkel steht schließlich schon auf von Frauen beherrschte Reiche? Hüstel, eben! Um den Damen zu zeigen, dass es hinter dem Herd doch viel angenehmer ist, kämpfen Sie zunächst aufseiten des Bösen, um den örtlichen Tempel einzunehmen. Keine Angst, als waschechter Held wechseln Sie später die Seite. Dieser erste Spielabschnitt dient als Tutorial und macht Sie mit der Steuerung und dem Spielgeschehen vertraut. Kenner des Vorgängers brauchen sich nicht umgewöhnen, allerdings kann das altmodische Dauergeklicke auch ganz schön auf den Senkel gehen.

AUS ALT MACH NEU

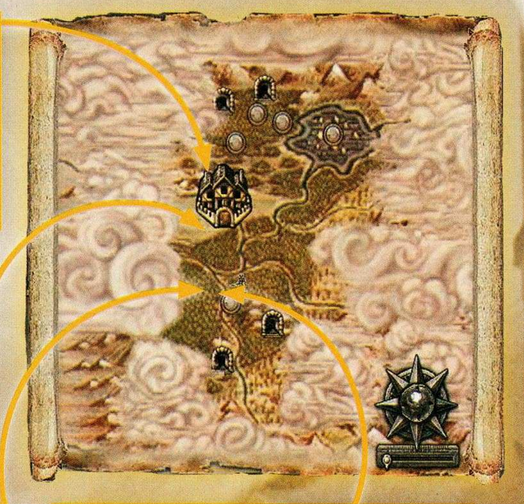
Gut, bereits auf den ersten Blick erkennen Sie das Spiel als Teil von Gas Powered Games' Action-Rollenspiel-Reihe. Die rotier- und zoombare Perspektive von schräg oben, die Steuerung und die Benutzeroberfläche schreien Ihnen förmlich *Dungeon Siege* entgegen. Doch auf den zweiten Blick merken Sie: Holla, da hat sich ja doch was getan! Detaillierte Texturen lassen Sie sogar Tätowierungen auf den Gesichtern der Personen erkennen. Pusteblumen-Samen fliegen durch die Luft und Lichtstrahlen brechen durch das Blätterdach der Wälder, karge Büsche wehen durch die Wüstenlandschaft. Generell erzeugt das Spiel dadurch nicht mehr einen so verwaschenen Eindruck wie noch der Vorgänger. Die Benutzeroberfläche wirkt einfacher und übersichtlicher. Damit nicht genug, schon im Tutorial spüren Sie den Krieg förmlich. Da explodieren Geschosse im Hintergrund, ein Pfeilhagel lässt Sie zusammenzucken, Schreie erfüllen die Luft, der Bildschirm bebt nach Detonationen, sodass Sie unweigerlich in Deckung gehen. Das schmeckt nach mehr, wirkt lebendig. Hinzu kommt der hammermäßige Soundtrack von Musiker Jeremy Soule, der Sie regelrecht in die Fantasywelt Aranna entführt. Streichkonzerte, dynamische Trommeleinlagen, Chorgesänge und mystische

So spielt sich Dungeon Siege 2

Die Landstriche des Kontinents Aranna sind voller Gefahren. Kürzlich wurde der PC-ACTION-Redaktion ein zerfleddertes Tagebuch zugespielt, das die Abenteuer des Helden Raven in *Dungeon Siege 2* beschreibt. Einen kleinen Einblick gewähren wir Ihnen an dieser Stelle.

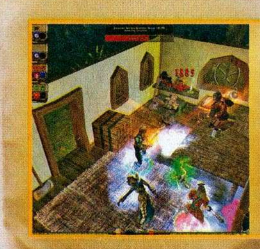


Auftrag annehmen
Nach unserer Ankunft in meiner alten Heimat Aman'Lu wurde unser Halbriesen-Kumpel Lothar des Diebstahls bezichtigt. Der Elf Roland vermisste seinen goldenen Umhang und er will gesehen haben, wie Lothar damit verschwand. Der Sache gingen wir gleich auf den Grund.





Durchkämpfen
Auf unserem Weg durch die Wildnis überfielen uns Horden von Gorilla-ähnlichen Va'arth! Nur mit vereinten Kräften konnten wir die wilden Bestien vernichten. Glücklicherweise hinterließen sie uns nützliche Gegenstände wie Heiltränke und bessere Waffen.



Niedermetzeln
Wir entdeckten den abtrünnigen Halbriesen Magrus. Er hatte Roland den Umhang geklaut und es Lothar angehängt! Das konnten wir natürlich nicht zulassen und lieferten uns ein heißes Gefecht, das wir nur mithilfe von Magie und unseren Spezialattacken gewinnen konnten!



Aufsteigen und abkassieren
Nach dem Kampf fühlten wir uns alle stärker und bemerkten, dass wir weitere Spezialangriffe dazugelernt hatten. Zurück in Aman'Lu gestand der geschlagene Magrus alles. Roland entschuldigte sich bei Lothar und überhäufte uns mit Gold!

Flötenklänge fügen sich perfekt in das Spielgeschehen ein.

ANGRIFF, LUSTIG

Genau wie im Vorgänger stapfen Sie durch lineare 3D-Welten und hacken alles kurz und klein, was Ihnen vor die Linse watschelt. Butterweich animiert schwingt Ihr Recke das Schwert oder der Magier holt zu einem Feuerball-Zauber aus. Übrigens entwickeln die Helden nun spezielle Angriffe, die etwa ein Monster mit einem Schlag in Stücke reißen. Allerdings benötigen diese Attacken immer eine gewisse Ladezeit. Erlegte Gegner lassen Ausrüstungsgegenstände, Geld und heiß begehrte Heiltränke fallen. Sacken Sie die Sachen ein, um Sie zu verhökern oder noch besser, um sie an Ihr Begleittier zu verfüttern, das dadurch stärker wird (siehe Kasten „Nutz Tiere!“). Spezielle Boss-Hoschis, die an einem güldenen Schein um die Quanten zu erkennen sind, fordern Sie ganz schön heraus, hinterlassen dafür aber besonders guten Tand. Tritt Ihnen der erste dieser Fieslinge entgegen, hämmern Sie wild auf die Maus ein, um endlich mit normalen Angriffen die Spezialattacke aufzuladen. Wenn Sie diese dann in der letzten Sekunde einsetzen und zusehen, wie Ihnen die virtuellen Gliedmaßen des Bösewichts entgegenfliegen, jubeln Sie lauthals auf! Genau wie im Vorgänger schnetzeln Sie sich nicht nur durch lauschige Wälder, staubige Wüsten und schwüle Dschungel, sondern sind auch unter Tage unterwegs. In schummrigen Höhlen harren einige Schalterrätsel auf Ihre Lösung, kompliziert wird's aber nie.

EINFACH ZAUBERHAFT

Wählten Sie im Vorgänger noch Zaubersprüche selbst aus und „sprachen“ die per Mausklick, legen Sie nun komfortabel automatische Zauber fest. Diese wirken bei Ihren Recken nun immer dann, wenn sie gerade nichts anderes zu tun haben. Sie brauchen sie nicht mal mehr auffordern – der Traum eines jeden Arbeitgebers. Besonders nützlich: automatisch ausgeführte Heil- und Schutzzauber. Da Ihre Gruppenmitglieder die Intelligenz aber nicht gerade mit Löffeln gefressen haben, funktioniert das nicht immer. Oft lassen sich die Kerle einfach abschlachten, bevor mal einer auf die Idee kommt: Oh, ich könnte den Haupthelden ja mal heilen. Übrigens ist Ihre Truppe im Gegensatz zu Teil eins etwas zusammengeschrumpft. Statt zu acht stapfen Sie nun maximal zu sechst durch die Pampa. Dafür sind die nützlichen Beglei-



ter nicht mehr nur Kanonenfutter, sondern haben eigene Persönlichkeiten und geben auch mal einen Kommentar zu einer Situation ab. *Baldur's Gate* lässt grüßen. Beispielsweise schleichen Sie gerade gut getarnt ins Lager der fiesen Morden, als Halbriese Lothar lapidar meint: „Was soll das bringen? Ich möchte die lieber töten!" Tja, das können Sie natürlich auch tun, wenn Ihnen danach ist.

ENTDECKUNGSREISE

Auf Ihren Reisen durch die hübschen Landschaften entdecken Sie große Schreine. An diesen sprechen Sie spezielle Beschwörungen, die allerdings erst zu finden sind. Dadurch erhalten Ihre Heroen einen kurzzeitigen Schutz oder schlagen so zu wie ein bekannter deutscher Prinz. Entdecken können Sie auch Tore, die sich nur dann öffnen lassen, wenn Sie eine Fertigkeit mit einem bestimmten Wert aufweisen. So geht eine Tür, vor der eine Zielscheibe schwebt, nur dann auf, wenn Ihre Bogenschützen-Fähigkeit beispielsweise auf „8" steht. Hinter diesen Durchgängen finden sich immer besonders mächtige Waffen. Auch rot oder blau leuchtende Büsche entdecken Sie. Hier brauen Sie sich Heil- und Manatränke. Vorausgesetzt, Sie besitzen die entsprechende Fertigkeit. Heiltränke und -zauber spielen nämlich eine besonders wichtige Rolle. Ohne diese segnen Sie flott das Zeitliche.

SCHATTENSEITEN

Hier beginnt der nicht so schöne Teil des Spiels. Kratzt einer Ihrer Helden ab, wirft er dramatisch mit einem letzten Aufbäumen seine angelegten Ausrüstungsgegenstände von sich und wird zur Stadt zurückteleportiert. Nun stehen Sie da, mehr oder weniger nackt, und dürfen sich wieder zu Ihrer Leiche durchkämpfen. Blöd: Die zuvor erlegten Monster sind inzwischen wieder da und warten nur darauf, Sie in die gierigen Pfoten zu bekommen. Klar, Sie können auch speichern, doch das nützt nicht viel. Es gibt nur einen einzigen Spielstand! Zwar sichert das Programm Ihren Fortschritt im Spiel, jedoch nicht Ihren Standort. Laden Sie wieder, beginnen Sie in der Stadt und haben wieder den mühsamen Weg vor sich, den Sie zuvor schon gemeistert hatten. Glücklicherweise verkürzen einige verstreute Teleporter den Weg.

RISKIER 'NE DICKE LIPPE

Wenn wir nun die Dinge erwähnen, die nicht ganz so gut gelungen sind: Zwar erfreuen Sie sich auch an einer

DUNGEON SIEGE 2

VERGLEICH

DUNGEON SIEGE 2



DUNGEON SIEGE: LEGENDS OF ARANNA



WORLD OF WARCRAFT



ATMOSPHÄRE

Dungeon Siege 2	Dungeon Siege: Legends of Aranna	World of Warcraft
87% Endlich eine Geschichte plus spannende Kämpfe. Sehr ordentlich!	78% Die kaum vorhandene Geschichte saugt nicht gerade ins Spiel.	95% Das süchtig machende Spielgeschehen sucht seinesgleichen. Der Hammer!

GRAFIK

Dungeon Siege 2	Dungeon Siege: Legends of Aranna	World of Warcraft
83% Schöne Effekte und nette Texturen, aber etwas kantige Figuren.	79% (abgewertet) Die verwaschenen Texturen sind nicht mehr zeitgemäß.	85% Der Comicstil ist Geschmackssache, dafür verwöhnen die Details.







ABWECHSLUNG

Dungeon Siege 2	Dungeon Siege: Legends of Aranna	World of Warcraft
82% Die Geschichte lockert das arg lineare Leveldesign auf.	74% Immer nur draufhauen macht nur zu Beginn ordentlich Bock!	94% Eine Unmenge an Aufgaben zeichnen diese Perle der Spielgeschichte aus.

SPIELSPASS

Dungeon Siege 2	Dungeon Siege: Legends of Aranna	World of Warcraft
84% Bisher das beste Einzelspieler-Rollenspiel des Jahres. Fantasy-Flair pur!	80% (abgewertet) Vom Nachfolger deutlich abgehängt. Sorgt aber immer noch für Laune.	93% Für Leute, die auf Gruppenspiele und Langzeitspaß stehen das absolute Muss!
32% / 33% / 35%	10% / 50% / 40%	20% / 40% / 40%

SPIELELEMENTE: GRÜN=Geschichte, ROT=Action, BLAU=Atmosphäre

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!



- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCHSCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGSBUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

512 MB RAM

		Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■

1.500 MHz 256 MByte RAM Geforce FX 5200 Ultra | 2.500 MHz 512 MByte RAM Geforce Radeon 9600 XT | 3.000 MHz 1.024 MByte RAM Radeon 9800 XT

1.024 MB RAM

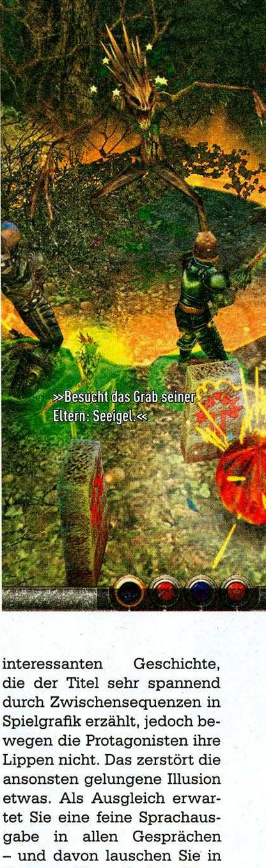
		Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1.024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■

LEISTUNGSMERKMALE

Damit sich Ihre Heldentruppe bei niedrigster Zoomstufe ohne Ruckeleinlagen durch die Welt von Aranna kämpft, benötigen Sie eine Drei-Gigahertz-CPU, eine Radeon 9800 XT/Geforce FX5950 Ultra sowie einen Ein-Gigabyte-Arbeitsspeicher. Spieler mit schwacher Grafikkarte verzichten auf die Schatten. Taktet Ihr Prozessor mit weniger als zwei Gigahertz, bringt der Verzicht auf Details bessere Leistung.

PRO & CONTRA

- \+ Lange Spielzeit
- \+ Interessante Geschichte
- \+ Bombastische Musik
- \+ Hervorragende Sprachausgabe
- \+ Weckt den Sammeltrieb durch Set-Gegenstände
- \+ Spannende Aufträge
- \+ Ausgefeiltes Charaktersystem
- \+ Abwechslungsreiche Gebiete
- \+ Fantastischer Mehrspieler-Modus
- \+ Gelungene Atmosphäre
- \+ Nichtspielercharaktere mit eigener Persönlichkeit
- – Grafik nicht mehr ganz zeitgemäß
- – Schlechtes Speichersystem
- – Mit der Zeit etwas eintönig

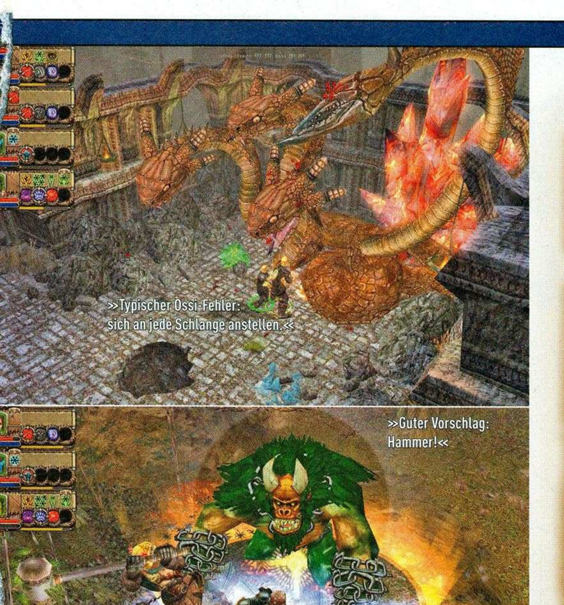


»Besucht das Grab seiner Eltern: Seeigel.«

interessanten Geschichte, die der Titel sehr spannend durch Zwischensequenzen in Spielgrafik erzählt, jedoch bewegen die Protagonisten ihre Lippen nicht. Das zerstört die ansonsten gelungene Illusion etwas. Als Ausgleich erwartet Sie eine feine Sprachausgabe in allen Gesprächen – und davon lauschen Sie in *Dungeon Siege 2* einer Menge. Ständig will jemand was von Ihnen – das beschert der Gruppe einen Auftrag nach dem anderen und treibt die Spielzeit in die Höhe. Alles ist fein säuberlich im Logbuch notiert, von Aufträgen über Beschwörungsformeln bis zu einer Liste aller Kreaturenarten im Land. Vorbildlich! Haben Sie die Kampagne mit einer Spielzeit von rund 70 Stunden gemeistert, exportieren Sie Ihren Charakter und starten erneut, da jetzt der nächste der drei Schwierigkeitsgrade freigeschaltet ist. Der bietet härtere Monster und noch bessere Waffen.

JÄGER UND SAMMLER

Wollten Sie schon immer mal eigene Waffen schmieden? Kein Problem. In Aranna lie-



>>Typischer Ossi-Fehler: sich an jede Schlange anstellen.<<

>>Guter Vorschlag: Hammer!<<

Nutz Tiere!

Als besonderes Schmankerl züchten Sie sich in *Dungeon Siege 2* eigene Kreaturen, die Sie unterstützen.

Statten Sie den Städten der Welt Aranna doch mal einen Besuch ab. In den örtlichen Tierhandlungen können Sie sich diverses Viehzeug kaufen, das Ihnen nicht nur beim Tragen der gefundenen Schätze hilft. Eis-Elementare, Wölfe oder Skorpione hauen auch kräftig zu. Die Kreaturen füttern Sie mit gefundenen Gegenständen. Dadurch steigen sie langsam auf und wachsen. Jedes der sechs Entwicklungsstadien macht Ihr Schoßtierchen stärker und setzt neue Spezialangriffe frei. Beispielsweise bewirkt der Direwolf eine Aura, die 60 Prozent des Schadens Ihrer Heldentruppe reflektiert. Nett, oder? Dafür gibt's ein Leckerli.





gen die Rohstoffe buchstäblich auf der Straße, die Sie bei speziellen Händlern dazu verwenden, Ihr virtuelles Mordwerkzeug beispielsweise mit Giftschaden zu verfeinern. So kann selbst ein Buttermesser etwas Besonderes sein ... Apropos besonders: *Dungeon Siege 2* lässt Sie Ihre Sammelwut ausleben. Sie begeben sich – wie in *Diablo 2* oder *World of Warcraft* – auf die Suche nach Set-Gegenständen. Diese Sets bestehen meist aus Handschuhen, Helmen, Rüstungen, Schuhen und auch Waffen, die Ihnen besondere Eigenschaften verleihen, wenn Sie alle gefunden und angelegt haben. Dadurch gestaltet sich vor allem der Mehrspieler-Modus lustig. Ja, auch in *Dungeon Siege 2* machen Sie gemeinsam mit bis zu drei Freunden das Land Aranna unsicher (siehe Kasten „Mensch gegen Maschine").

MITREISSEND

Generell erinnert *Dungeon Siege 2* an eine wilde Achterbahnfahrt. Es reißt Sie einfach mit und lässt Sie so schnell nicht mehr los, ermüdet aber andererseits nach einer Weile doch ein wenig. Wir hätten uns mehr Abwechslung gewünscht, ständig auf vorgegebenen Pfaden Legionen von Monstern abzuschlachten, ist auf Dauer zu eintönig. Letztendlich fehlt eine wirklich spielentscheidende Neuerung. Auch grafisch hätte sich nach drei Jahren mehr tun können. Ab und zu stören lästige Programmfehler. So brechen Nichtspielercharaktere Gespräche ab, wenn sich Monster nähern und Ihre Truppe bleibt schon mal stecken. Ja, etwas weniger Herumgeklicke bei der Rumrennerei wäre auch okay gewesen. Trotzdem, über diese Dinge kann man hinwegsehen. Das Speichersystem sorgt allerdings nicht selten für nachhaltigen Frust. Trotzdem können Fans von Action-Rollenspielen zugreifen, denn *Dungeon Siege 2* bereitet insgesamt massig Spielspaß. Und ein hohes Maß an Wiederspielbarkeit samt gelungenem Mehrspieler-Modus und – endlich – packender, wenn auch arg genretypischer Story rund um den Kampf gegen den bösen Valdis.

ANDREAS BERTITS

FAZIT



MARC BREHME

Endlich kann ich meine Erfahrung in ein Spiel einfließen lassen. Gut genährt kommt man eben doch besser durchs Leben. Das gilt nicht nur für mich, sondern auch für meine Kreaturen in *Dungeon Siege 2*. Gott sei Dank sind die nicht so wählerisch wie ich, der ich jetzt sogar 135 Gramm abnahm. Allerdings nur am rechten Zeigefinger, da ich ständig wild mit der Maus herumklickte, um Kollege Bertits den Rücken zu stärken. Für den dritten Teil wünsche ich mir aber eine noch geilere Grafik und kürzere Bildschirmtexte.

FAZIT



ANDREAS BERTITS

Was für ein Spaß! Endlich konnte ich mich mal wieder richtig in einem gelungenen Einzelspieler-Abenteuer austoben. Aber mit bis zu drei Freunden macht es natürlich noch mehr Spaß. Vor allem der Sammeltrieb wurde geweckt, als ich mich auf die Suche nach besseren Waffen und Set-Gegenständen begab. Dazu eine spannende Geschichte und alles ist gut. Na ja, fast. Denn das bescheuerte Speichersystem hat mich fast mehr gefrustet als die ewige Migräne meiner Geliebten. Aber man kann ja nicht alles haben ...

DUNGEON SIEGE 2

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 2,5 GByte HD, WinXP mit Service Pack 1
SINNVOLL: 2,5 GHz, 1 GByte RAM

GENRE:	Action-Rollenspiel
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Gas Powered Games
VERTRIEB:	Microsoft
INTERNET:	www.gaspowered.com/ds2
SPRACHE:	Englisch/Dt. in Vorb.
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	2. September 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Kooperativ, Classic-, Couple- und Party-Modus; 1 Sp./CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-4 Spieler
INTERNET: 2-4 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	86%
STEUERUNG	84%
GRAFIK	83%
SOUND	86%
MEHRSPIELER	85%

EINZELSPIELER

84%

SEHR GUT – Spannendes und actiongeladenes Fantasy-Abenteuer.

- Mischung aus Filmspiel und Action-Adventure
- Vier Charaktere spielbar
- Aufwendiges Motion Capturing
- Einflussnahme auf den Spielverlauf
- Unterschiedliche Spiel-Enden

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Fahrenheit	84%
Baphomets Fluch 3	81%
Shadow of Memories	65%

Auch *Baphomets Fluch 3* glänzte seinerzeit mit einigen situationsabhängigen Tastenspielereien. Sonst wurden Sie etwa von einem Auto überfahren. In *Shadow of Memories* steht der spielerische Aspekt ähnlich wie in *Fahrenheit* zugunsten der Geschichte im Hintergrund. Echte Rätsel vermissen Sie bei beiden.

AUF DVD
DEMO, VIDEO



»Hübsche Frauen stechen den meisten Männern gleich ins Auge.«

»Rutscht schon mal raus: Männertampon.«

»Flotter Dreier beim Telefonsex: Telefon vergessen.«

»AOK-Rückenschule: Privatpatient.«

Eine Mords-Arbeit

In FAHRENHEIT klären Sie unter Zeitdruck das mysteriöse Ableben von New Yorker Bürgern auf. Durch die innovative Steuerung kommen Sie sogar vor dem Bildschirm ins Schwitzen.

Auch PC-ACTION-Redakteure verlieren mal das Gedächtnis. Danach wachen wir meist in französischen Betten auf und fragen uns, wer die drei Schnallen neben uns sind. Lucas Kane war auch nicht Herr seiner Sinne, hat aber eher die Arschkarte gezogen. Als er wieder aus der Trance erwacht, hat er keine nackten Weiber um sich geschart, sondern kurz zuvor einen Opa beim Pinkeln abgestochen. Bevor Sie weiter darüber nachdenken können, machen Sie Bekanntschaft mit der innovativen Steuerung, für die ein Gamepad die beste Wahl ist. Am oberen Bildschirmrand zeigen animierte Symbole wählbare Aktionen (siehe Kasten „Steuerlich ansetzbar"). Sie putzen Blut per Schrubber weg, verstecken Leiche und Tatwaffe und dann ab durch die Mitte. Klar, dass der Tote in der Toilette Aufsehen erregt und die Polizei mit den Ermittlungen beginnt. Als Sie am nächsten Morgen zu Hause erwachen, deutet zwar alles nur auf einen bösen Traum hin – doch das blutige Bettlaken spricht eine andere Sprache.

HEISSE ROLLENSPIELE

Im verschneiten New York des Jahres 2009 schlüpfen Sie nicht nur in die Haut von Lucas Kane, sondern auch in die seines Bruders Markus und der beiden Polizisten Carla Valenti und Tyler Miles. Jeder Charakter erlebt die Handlung aus seiner Sicht. Lucas als gejagter Mörder, dem sein geistlicher Bruder zur Seite steht. In der Rolle der Gesetzeshüter wechseln Sie an einigen Stellen per Tastendruck zwischen beiden Charakteren. Egal in welcher Rolle Sie unterwegs sind: Jede Interaktion beeinflusst den Fortgang von *Fahrenheit* und wirkt sich auf das Verhalten der anderen Charaktere Ihnen gegenüber aus. Da gilt es etwa als Lucas

Steuerberatung

***Fahrenheit* setzt auf eine innovative Steuerung. Sie entstauben Ihr Gamepad oder verknoten sich die Finger.**





In Gesprächen bewegen Sie den rechten Stick in eine der angezeigten Richtungen, um das Gespräch in die gewünschte Richtung zu lenken. Auch hier haben Sie nicht unbegrenzt Zeit.



In den Actionsequenzen erscheinen zwei farbige Ringe auf dem Bildschirm, die für die beiden Analogsticks beziehungsweise Cursortasten und das „Numpad" stehen. Bewegen Sie sie schnell in die Richtung, die aufleuchtet.

Während der Schleichsequenz in der Militärbasis (Bild oben) latschen Sie mithilfe des linken Analogsticks oder Steuerkreuzes und benutzen den rechten Stick, um etwa über einen Zaun zu kraxeln (1). Darunter schrumpft das Zeitlimit wie eine Zündschnur (2). Mögliche situationsabhängige Aktionen (etwa Leute anquatschen, PC benutzen) sind am oberen Bildschirmrand eingeblendet.

»Trotz Freispruch ganz schön nachtragend: Michael Jackson.«

NEUTRAL

schnell blutige Klamotten verschwinden zu lassen, wenn die Polizei anklopft oder bohrende Fragen von Carla clever zu beantworten, damit der Verdachtsbalken nicht ansteigt. Besonders cool: Während der Gespräche können Sie durch das Meistern von Actionsequenzen die Gedanken Ihres Gegenübers erraten oder Visionen freischalten. Nur schade, dass wir dabei unweigerlich den Tunnelblick bekommen haben, als hätten wir mit Harald Juhnke seine Hausbar geleert. So konnten wir die teilweise minutenlangen Kämpfe und Verfolgungsjagden im *Matrix*-Stil nicht wirklich genießen. Meistern Sie die Sequenz nicht, ist eines Ihrer Leben futsch. Aber keine Panik, diese Spielstellen können Sie beliebig oft wiederholen. Und die Technik? Die Entwickler haben sich mit aufwendigem Motion Capturing (Digitalisieren von menschlichen Bewegungsabläufen) und den Gesichtsanimationen richtig ins Zeug gelegt. Dafür machen die Texturen einen verwaschenen Eindruck. Das Fehlen eines Inventars fällt nicht negativ auf. Befinden Sie sich in der Nähe von interaktiven Gegenständen, verwenden Sie alles an Ort und Stelle.

DRING IN DIE ATMOSPHÄRE EIN!

Der fette Soundtrack, die Kamerafahrten und der teilweise geteilte Bildschirm im Stil der TV-Serie *24* erzeugen eine subtile Spannung in *Fahrenheit*, die Sie gefangen nimmt. Im Laufe der etwa neunstündigen Spielzeit erfahren Sie, weshalb Sie den Mord begangen haben und was es mit dem seltsamen Kind aus Ihren Visionen auf sich hat. Das ist anfangs sehr spannend, im letzten Drittel verliert das Drama aber an Fahrt und die Geschichte wirkt konstruiert. Außerdem scheinen die Entwickler so viel Gefallen an ihrer innovativen Steuerung gefunden zu haben, dass das Spiel blöderweise Längen aufweist, von denen viele Männer nur träumen können. Etwa dann, wenn Sie – um einen von Polizisten bewachten Zaun zu überwinden – sagenhafte 36 Mal den Analogstick kreisförmig bewegen und noch drei Actionsequenzen absolvieren. Hier wäre weniger mehr gewesen. Obwohl die Handlungsfreiheit also nur relativ ist, kommt kaum Langweile auf. Wir blickten nach dem Start unserer Testversion jedenfalls erst wieder in den frühen Morgenstunden erschrocken zur Uhr. Trotzdem: Angesichts der Designschnitzer ist *Fahrenheit* zwar nicht die erhoffte Revolution im Genre, aber höchst unterhaltsam. MARC BREHME

FAHRENHEIT

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 3,5 GByte HD, Win98SE	**GENRE:**	Adventure
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Quantic Dream
SINNVOLL: 1,6 GHz, 512 MByte RAM, PS/2-kompatibles Gamepad	**VERTRIEB:**	Atari
	INTERNET:	www.fahrenheitgame.com
	SPRACHE:	Diverse (inkl. Deutsch)
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	8. September 2005
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Sie spielen doch schon vier Charaktere. Reicht das nicht?!	**PC:** 1 Spieler **NETZWERK:** – **INTERNET:** –	

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	82 %
STEUERUNG	84 %
GRAFIK	78 %
SOUND	81 %
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **84 %**

SEHR GUT – Prima interaktiver Thriller mit kleinen Längen und Storyschwächen.

FAZIT

MARC BREHME

An *Fahrenheit* scheiden sich die Geister. Liebhaber klassischer Adventures bemängeln Rätseldichte, Storyschwächen und Längen ebenso wie die eigentlich sinnvolle Gamepad-Steuerung und Zeitlimits. Mich allerdings hat die unkonventionelle Mischung aus interaktivem Film und Action-Adventure gefesselt. Mein Tipp: Spielen Sie lieber auf Englisch. Die deutsche Sprachausgabe beleidigt zum Teil die Lauscher.



»Nimmt kein Blatt vor den Mund: Alice Schwarzer.«

»PC ACTION: Nie wieder Webcams.«

NEUTRAL

AUF DVD DEMO

»Schau mal! Da oben, ein Pfeil! Wieso? Gibt's hier Indianer?«

»Ekelhaft: sich im Helm übergeben.«

»Bescheißt: Lance Armstrong.«

»Wie beim Sex: Wenn der Gummi platzt, ist der Spaß vorbei.«

Schräge Typen

Keine Angst vor Abzockern! MOTO GP 3 protzt mit deutlich erweitertem Umfang und neuem Modus.

Im Rennspielgenre sind Motorradtitel eher eine Seltenheit. Und die wenigen drehen sich meistens um Cross- oder Freestyle-Abenteuer. Wer harte Duelle mit hochgezüchteten GP-Mopeds favorisiert, dem bleibt die *Moto GP*-Serie. Das ist alles andere als schlimm, schließlich erfinden die Entwickler von Climax das Zweirad jedes Jahr neu. Auch das neue *GP*-Baby wartet mit zahlreichen Verbesserungen auf.

KRATZ DIE KURVE

Bereits im Hauptmenü macht das Motorrad-Herz einen Freudensprung. Bei *Moto GP 3* gibt es nämlich alle Original-Fahrer, Strecken und Motorräder der Saison 2004. Und das in einem optisch knitterfreien Gewand. Einziger Wermutstropfen sind die etwas tristen Streckenumgebungen. Doch bei Tempo 250 bleibt eh nicht viel Zeit, die Landschaft zu bewundern. Herzstück von *Moto GP 3* ist der sehr motivierende Karriere-Modus. Bevor es losgeht, schmeißen Sie Ihr virtuelles Ich in Schale und kaufen die erste Maschine. Mehr als eine 600-ccm-Mühle gibt der Geldbeutel anfangs nicht her. Wer sich gegen die namhafte Konkurrenz durchsetzt, heimst dicke Preisgelder ein und kann sich schon bald einen neuen Hobel kaufen. Es lohnt sich, die niederen Rennligen schnell zu meistern, schließlich winkt als Belohnung die original Moto-GP-Weltmeisterschaft mit berühmten Fahrern wie Rossi, Barros oder Edwards.

WELTREISE GEFÄLLIG?

Als weiteres Schmankerl präsentiert Climax den Extrem-Modus, der Sie in die schönsten Motorrad-Paradiese des Erdballs entführt. Im Gegensatz zum Karriere-Modus erwarten Sie hier auch knallharte Straßenrennen und fast schon romantische Überlandfahrten. Insgesamt protzt *Moto GP 3* mit 33 Strecken, die den Spieler jeweils vor völlig andere Herausforderungen stellen. Im Mehrspieler-Modus treten bis zu 16 PS-Süchtige via LAN oder Internet gegeneinander an und messen sich unter anderem bei einer kompletten Meisterschaft. Fett! RALPH WOLLNER

FAZIT

RALPH WOLLNER



Ich lasse meine alte Honda mal in der Garage und befriedige mit *Moto GP 3* meine Speed-Sucht. Obwohl das Spiel kleine Fahrfehler verzeiht, weht der Wind deutlich aus der Simulations-Ecke. Durch die vielen Strecken und Spielmodi bekommen Käufer genug Stoff für die nächsten Monate. Winterpause ade!

MOTO GP 3

MINDESTENS: 1 GHz, 128 MByte RAM, 700 MByte HD, Win XP
SINNVOLL: 2,2 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Rennspiel
PREIS:	Ca. € 50,-
ENTWICKLER:	Climax
VERTRIEB:	THQ
INTERNET:	www.thq.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
TERMIN:	2. September 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Rennen, Meisterschaft, Quali, Stunt-Modus, Jagdrennen, 4Sp./DVD
PC: 1-4 Spieler
NETZWERK: 2-16 Spieler
INTERNET: 2-16 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	84%
STEUERUNG	86%
GRAFIK	84%
SOUND	73%
MEHRSPIELER	85%

EINZELSPIELER 84%

SEHR GUT – Das beste Motorradrennspiel, das es zurzeit gibt. Fans schlagen zu!

Einer geht noch rein!

Männer sind Schweine! In 7 SINS dürfen die Herren der Schöpfung die Sau so richtig rauslassen. Sie nutzen Frauen nach Strich und Faden aus und es gibt sogar noch Belohnungen dafür. Politisch nicht ganz korrekt ...



»Gelebte Emanzipation: Im Bett haben beide die Hosen an.«

»Ich bin wirklich Andreas Türck! Magst du mitkommen? Ich bin auch ganz anständig!«

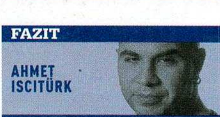
»Mit dabei: die Hauptdarstellerinnen von *Nackt der lebenden Toten*, *Nackte X* und John Grishams *Die Nackte*.«

7 *Sins* präsentiert sich als Mix aus *Singles* und *Leisure Suit Larry 8*. Es gilt, innige Beziehungen zu den Mitmenschen aufzubauen. Durch geschickte Auswahl vorgegebener Dialog-Optionen schmieren Sie potenziellen Opfern Honig ums Maul. Über die F1-Taste blenden Sie ein Fenster ein, das die jeweilige Persönlichkeit beschreibt. Sie fischen also bei der Wahl der Gesprächsthemen nicht völlig im Trüben. Ist der Talkpartner etwa esoterisch angehaucht, politisch korrekt und einfühlsam, lassen Sie einfach den Softie raushängen und so weiter. So pflastern Sie Schritt für Schritt den Weg des Erfolgs. Die Belohnung ist meist Geld, Sex oder beides. Doch Vorsicht: Jeder Mann verfügt über eine Schmerzgrenze und die ist mitunter schnell erreicht. In *7 Sins* besteht sie aus drei Balken, welche Geilheit, Angst und Zorn der Spielfigur widerspiegeln. Visuelle Reize, nervige Mitbürger und öde Konversationen füllen die Anzeigen. Ist eine der Leisten voll, verlieren Sie die Beherrschung, worunter wiederum der Beziehungs-Balken leidet. Es ist also enorm wichtig, gezielt Dampf abzulassen.

MACH ALLE BLANK!

Die Geilheit senken Sie am effektivsten, indem Sie Frauen beglücken, womit wir bei den Minispielen wären. Beim Sex ist Feingefühl gefragt. Mal gilt es, den G-Punkt zu finden, dann wieder streicheln Sie mit der Maus über die Haut Ihrer Sexpartnerin. Um Frust abzubauen, pinkeln Sie beispielsweise in den Kaffee des Chefs oder in Blumentöpfe, wobei Sie mittels Urinstrahl Insekten abschießen. Sogar Kopfschüsse sind dabei möglich! Gemein: Sie bezirzen Mädels und klauen ihnen dabei die Kohle aus dem Portemonnaie. Noch fieser: Im zweiten Level locken Sie scharfe Tussis nach Hause, um Sie beim Sex zu filmen. Rund 20 solcher Minispiele gibt es. Dass *7 Sins* nicht wirklich abwechslungsreich ist, stellt das große Manko dar. Für das nächste Mal wünschen wir uns deshalb weniger Gelaber, mehr Action! AHMET ISCITÜRK

FAZIT



Bin ich ein Machoschwein, weil ich gern *7 Sins* spiele? Ich glaube nicht. Ich bin ja auch kein italienischer Klempner, weil ich gern *Super Mario World* zocke. Das Ganze fesselt zwar nicht besonders lange, aber für zwischendurch ist *7 Sins* nett.

7 SINS

MINDESTENS: 1 GHz, 128 MByte RAM, 1 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Simulation
	PREIS:	Ca. € 29,-
	ENTWICKLER:	Monte Cristo
	VERTRIEB:	CDV Software
	INTERNET:	www.7sins-game.com
SINNVOLL: 1,5 GHz, 256 MByte RAM	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	25. August 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Du willst ein Schwein sein, dann musst allein sein. **PC:** 1 Spieler **NETZWERK:** – **INTERNET:** –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	76%
STEUERUNG	74%
GRAFIK	77%
SOUND	75%
MEHRSPIELER	–

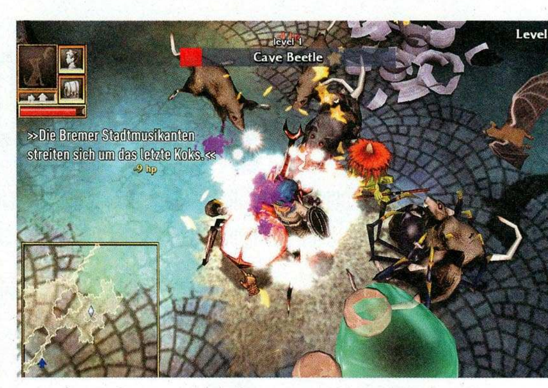
EINZELSPIELER 69%

BEFRIEDIGEND – Derb und moralisch verwerflich: das ideale Spiel für Machos!

Fate

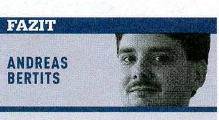
Als mutiger Abenteurer erreichen Sie das kleine Dorf Grove. Dort terrorisiert das böse Monster „Oathjuggler the Unearthly“ die Bewohner. Allein schon des Namens wegen machen Sie sich auf, dem Fiesling das Handwerk zu legen. In Begleitung eines Tieres, sei es eine süße Katze oder ein hechelnder Hund, metzeln Sie sich in *Diablo*-Manier durch zahlreiche, monsterverseuchte Ebenen der Höhle. Die 3D-Ansicht von schräg oben macht dabei mit netten Lichteffekten und abwechslungsreichen Kreaturen einen durchaus ansehnlichen Eindruck. Die schaurig-schöne Musik sorgt für gruselige Atmosphäre. Gut, nach einigen Stunden stellt sich eine gewisse Routine ein, wenn Sie einen Unhold nach dem anderen niedermähen, zahllose Gegenstände aufsammeln und diese im Dorf verhökern. Der Clou an der Sache: Ihr Tierchen kämpft ordentlich mit und lässt sich auch mit eingesackten Sachen an die Erdoberfläche schicken, sodass Sie nicht selbst latschen müssen. Füttern Sie das Vieh, verwandelt es sich sogar beispielsweise in einen reißenden Wolf. Für spannende und kurzweilige Abenteuer zwischendurch taugt *Fate* allemal.

ANDREAS BERTITS



»Die Bremer Stadtmusikanten streiten sich um das letzte Koks.«

FAZIT



ANDREAS BERTITS

Ich stehe auf Überraschungen – und *Fate* hat mein Bedürfnis danach mehr als befriedigt. Gut, die Geschichte ist sehr mager und das Spielgeschehen etwas eintönig. Aber egal. Ein paar vergnügliche Stunden sind mit diesem Titel sicher.

FATE

MINDESTENS:	GENRE:	Action-Rollenspiel
800 MHz,	PREIS:	Ca. € 15,-
128 MByte RAM,	ENTWICKLER:	Wild Tangent
420 MByte HD,	VERTRIEB:	Über Internet
Win98, Internet	INTERNET:	www.playfate.com
SINNVOLL:	SPRACHE:	Englisch
1,2 GHz,	USK-FREIGABE:	Nicht geprüft
256 MByte RAM	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: In den finsteren Verliesen hilft Ihnen nur Ihr Haustier.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	81%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	72%
SOUND	76%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

72 %

GUT – Überraschend kurzweiliger Diablo-Klon mit ein paar netten Ideen.

Metalheart

Gestrandet auf einem fernen Planeten. Ein Albtraum! Aber wie das in Rollenspielen so üblich ist, versuchen Sie das Beste draus zu machen. Um einen Fluchtweg zu finden, grasen Sie in *Metalheart: Replicants Rampage* hässliche 2D-Gegenden ab, erledigen Aufträge für Replikanten und anderes Gesocks und fechten in der Wüste rundenweise gegen allerhand fieses Viehzeugs. Die Aufträge gestalten sich allerdings als recht schwierig, denn wenn die Sprachausgabe „Gehen Sie nach Westen!“ tönt, der Text aber Osten angibt, macht sich schnell Verwirrung breit. Die stellt sich auch ein, wenn Sie den gesamten Bildschirm mit der Maus nach pixelgroßen Punkten absuchen, die Ihnen neue Aktionen erlauben. Dafür plaudern die Nichtspielercharaktere mit ansprechender Stimme und Sie bekommen an jeder Ecke etwas zu tun. Das Charaktersystem lässt Sie Ihre bis zu sechs Mann starke Truppe in verschiedene Richtungen ausbilden. Auch die Geschichte wartet mit interessanten Wendungen auf. Doch das zähe und undurchsichtige Spielgeschehen und die bescheuerten Missionsbeschreibungen sorgen für heftigen Frust.

ANDREAS BERTITS



»Steht auf Rot: Samtmännchen.«

FAZIT



ANDREAS BERTITS

Cool, endlich wieder ein Rollenspiel mit Rundenkämpfen. Doch schon beim ersten Auftrag folgt die Ernüchterung. Sie wissen nie genau, was Sie tun und wohin Sie gehen sollen. Aber gut, für 20 Euro können Sie mal einen Blick riskieren.

METALHEART

MINDESTENS:	GENRE:	Rollenspiel
800 MHz,	PREIS:	Ca. € 20,-
256 MByte RAM,	ENTWICKLER:	Numlock
2,2 GByte HD,	VERTRIEB:	Dreamcatcher/Flashpoint
Win2000	INTERNET:	www.metalheart.ru
SINNVOLL:	SPRACHE:	Deutsch
2,2 GHz,	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
512 MByte RAM	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Gestrandete sind immer einsame Leute.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

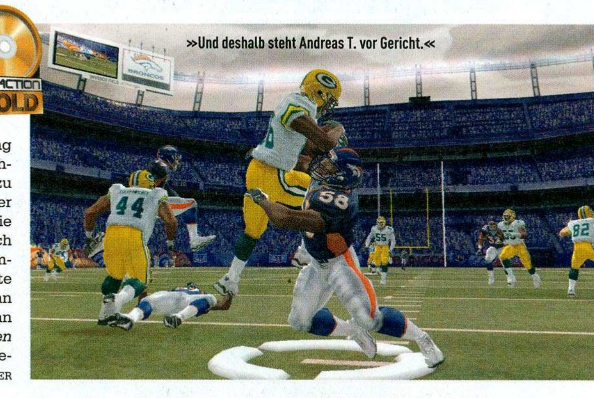
PREIS/LEISTUNG	65%
STEUERUNG	56%
GRAFIK	50%
SOUND	52%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

57 %

AUSREICHEND – Reichlich undurchsichtiges Science-Fiction-Abenteuer.

Madden NFL 06


»Und deshalb steht Andreas T. vor Gericht.«

Seit numehr 16 Jahren zeigt EAs *Madden*-Serie, wie Football-Spiele aussehen sollen. Mit *Madden NFL 06* präsentieren sich die kanadischen Entwickler von EA Sports in gewohnter Topform und hauen den Fans zahlreiche Neuerungen um die Ohren. Am beeindruckendsten dabei: der Superstar-Modus. Hier erschaffen Sie einen jungen Schützling und helfen ihm, die Karriereleiter zu erklimmen. Mit ein wenig Geschick mausert sich der Kerl zu einem waschechten Überflieger mit allem, was dazugehört: Luxuswohnung, TV-Auftritte und Filmrollen. Das Spiel selbst zeigt sich wie jedes Jahr in einem leicht aufgemotzten Gewand. Um dem Käufer ein noch dynamischeres Football-Erlebnis zu bieten, verbesserte die erfahrene Spieleschmiede das Pass-System und die Defensivarbeit. Gerade in der Verteidigung fällt es nun wesentlich leichter, die harten Burschen zu koordinieren, ohne dass der Spielfluss verloren geht. Die grandiose Optik und der nach wie vor unschlagbare Kommentator vermitteln echte Fernseh-Atmosphäre. Wenn Sie ein wahrer Football-Fan sind, kommen Sie um *Madden NFL 06* auf keinen Fall herum. RALPH WOLLNER

FAZIT

RALPH WOLLNER



Madden NFL 06 lohnt sich – auch wenn Ihre Schränke wegen der vielen Vorgänger aus den Nähten platzen. Um das Spiel zu genießen, bringen Sie besser viel Zeit mit, denn eine spannende Partie kann schon mal zwei Stunden dauern.

MADDEN NFL 06

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 1,8 GByte HD, Win2000
SINNVOLL: 2,4 GHz, 512 MByte RAM, WinXP

GENRE:	Sportspiel
PREIS:	Ca. € 50,-
ENTWICKLER:	EA Sports
VERTRIEB:	Electronic Arts
INTERNET:	www.easports.com
SPRACHE:	Englisch
USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
TERMIN:	15. September 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Match, Meisterschaft, Turniere, 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 1-2 Spieler
INTERNET: 1-2 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	88%
STEUERUNG	90%
GRAFIK	88%
SOUND	88%
MEHRSPIELER	87%

EINZELSPIELER 87 %

SEHR GUT – Ordentlich aufgepeppter Genreprimus mit hohem Suchtfaktor.

Brian Lara Cricket



Die erfolgreichste Cricket-Serie aller Zeiten geht in die nächste Runde. *Brian Lara International Cricket 2005* bietet alles, was sich Fans dieser snobistischen Sportart wünschen. Dank Lizenz gibt es offizielle Turniere, Meisterschaften und echte Spielernamen. Wer die Regeln kapiert und sich darauf einlässt, erkennt das Spielspaß-Potenzial. Die Anzahl jener dürfte hierzulande allerdings geringer sein als der IQ eines durchschnittlichen PC-ACTION-Redakteurs. AI

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 4,4 GByte HD, Win98SE
HERSTELLER: Swordfish Studios/Codemasters
GENRE: Sportspiel **PREIS:** Ca.€ 49,-

PREIS/LEISTUNG	75%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	76%
SOUND	70%
MEHRSPIELER	76%

EINZELSPIELER 74%

Echo: Geheimnis d. v. H.



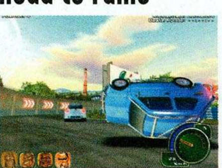
Im klassischen Adventure *Echo: Das Geheimnis der vergessenen Höhle* klicken Sie sich als Urmensch Arok in *Myst*-Manier durch die unwirtliche Gegend. Sie machen Feuer, basteln Waffen und Ledertaschen und lösen oftmals nervige Schiebe- und Schalterrätsel. Als Lernspiel für Kinder ist das etwa zehnstündige Abenteuer ganz tauglich. Erwachsene stellen sich den Job als Höhlenforscher sicherlich etwas aufregender vor. MB

MINDESTENS: 800 MHz, 64 MByte RAM, 1 GByte HD, Win98SE
HERSTELLER: Kheops/Adventurecomp./Flashpoint
GENRE: Adventure **PREIS:** Ca.€ 30,-

PREIS/LEISTUNG	73%
STEUERUNG	65%
GRAFIK	69%
SOUND	73%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 67%

Road to Fame



Nur selten dürfen Sie in einem PC-Rennspiel einen Trabbi, einen Wartburg und andere sozialistische Plastikschleudern steuern. Bei *Road to Fame* von den ungarischen Entwicklern Comgame 576 können Sie die Rennmühlen sogar aufmotzen und farbenfroh verzieren – nur erinnert auch die Qualität des Spiels an die vieler Gefährte der Automobilindustrie des Ostblocks. Schwache Grafik, schwammige Steuerung und unwitzige Comic-Sequenzen machen nicht wirklich Spaß. LC

MINDESTENS: 1 GHz, 128 MByte RAM, 500 MByte HD, Win98SE
HERSTELLER: Comgame 576/Modern Games
GENRE: Rennspiel **PREIS:** Ca.€ 30,-

PREIS/LEISTUNG	59%
STEUERUNG	59%
GRAFIK	60%
SOUND	49%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 54%

World Tennis Ace



Der Titel ist in jeder Hinsicht billig. Sowohl vom Anschaffungspreis her als auch vom Spielablauf. Die 20 zur Verfügung stehenden Schläger-Helden sehen aus wie Karl Dall kurz nach dem Aufstehen und die Animationen erinnern an Junkies, die vor dem Bahnhof Zoo herumlümmeln. Mit mehreren Spielern kommt es sogar zu einem Anflug von Spielspaß. Aber bedenkt man, dass *Top Spin* nicht mehr kostet, kann man *World Tennis Ace* getrost in die Tonne treten. Amen! RW

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 254 MByte HD, Win98
HERSTELLER: Trend/Pearl
GENRE: Sportspiel **PREIS:** Ca.€ 15,-

PREIS/LEISTUNG	65%
STEUERUNG	49%
GRAFIK	29%
SOUND	41%
MEHRSPIELER	48%

EINZELSPIELER 42%

BUDGET

»Die Gesichtscreme von Uschi Glas reinigt porentief.«

Zeig dein wahres Gesicht!

Mit DOOM 3 erschien vergangenes Jahr das erste nicht indizierte id-Spiel seit über zwölf Jahren. Trotzdem geht es dort heftig zur Sache.

PC ACTION GOLD

Der Anfang von *Doom 3* erinnert an *Half-Life*. Ihr digitaler Arbeitstag in der UAC-Forschungsstation auf dem Mars scheint anfangs langweilig zu verlaufen. Um es pseudo-poetisch auszudrücken: Die Ruhe vor dem Sturm. Plötzlich findet sich Flynn Taggart Junior, ein scheinbar gewöhnlicher Marine, in einem optisch höchst ansprechenden Alptraum wieder. Es ist neben *Far Cry* und *Half-Life 2* das grafisch beeindruckendste Stück Shooter, das uns bisher über den Monitor flimmerte. Besonders grandios sind die Lichteffekte. Mit der Taschenlampe wagen Sie sich durch schwarze Korridore und erfreuen sich an dem physikalisch korrekten Schattenspiel. Alle Gegnertypen wirken mit sabbernden Gebissen, Fleischwunden und blutigen Krallen derart bedrohlich, dass Sie vermutlich Ihre Tastatur gegen den Bildschirm hämmern möchten. Das brauchen Sie aber gar nicht: Dafür sind ja Plasma-Kanone und Raketenwerfer da.

FAHR ZUR HÖLLE!

Viel Hirneinsatz benötigen Sie – oh Wunder – für *Doom 3* nicht. Sie laufen, anfangs nur mit Pistole und bloßen Fäusten bewaffnet, durch dunkle Gänge der Marsstation und treffen auf immer hässlichere Gegner – neben den Untoten auch auf aggressive Imps oder fliegende Feuer-Schädel. In netten Animationen fallen getroffene Gegner auseinander, verwandeln sich glühend zu Höllenstaub. Aber Vorsicht! Nicht jeder herumliegende Pixelkörper ist wirklich tot ... LUKASZ CISZEWSKI

DOOM 3

MINDESTENS:	GENRE:	Ego-Shooter
1,5 GHz,	PREIS:	Ca. € 30,-
384 MByte RAM,	ENTWICKLER:	id Software
2,2 GByte HD,	VERTRIEB:	Activision
Win98	INTERNET:	www.doom3.com
TEST IN	SPRACHE:	Englisch
AUSGABE:	USK-FREIGABE:	Keine Jugendfreigabe
10/04	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: (Team-)Deathmatch, Last Man, Tourney; 1 Spieler pro DVD
PC: 1 Spieler **NETZWERK:** 2-4 Spieler **INTERNET:** 2-4 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	84%
STEUERUNG	92%
GRAFIK	90%
SOUND	90%
MEHRSPIELER	70%

EINZELSPIELER **88%**

SEHR GUT – Gruseliges Horrorspektakel in Edel-Optik.

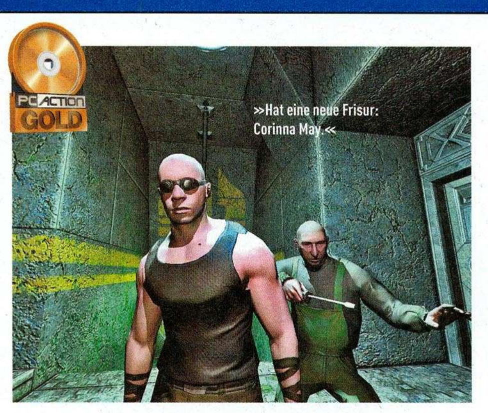
FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI



Es ist böse, nicht wirklich anspruchsvoll und blutig. Nein, liebe Leser, wir sprechen von keiner Frau, sondern vom optisch attraktiven *Doom 3*. Spielerisch überbieten die Genre-Konkurrenten *Far Cry* und *Half-Life 2* den id-Titel. Mehr Außenterrains, noch mehr Licht, mehr Abwechslung. Trotzdem macht *Doom 3* mächtig Laune. Und auch die Modder-Szene lebt, also ist es für Fans nach den zehn bis 15 actionreichen und gruseligen Stunden Einzelspielerspaß des Hauptspiels noch lange nicht getan.

Chronicles of Riddick



»Hat eine neue Frisur: Corinna May.«

Richard B. Riddick landet im Hochsicherheitsgefängnis Butcher Bay. Niemals gelang einem Insassen die Flucht, doch das will der grimmige Glatzkopf ändern. Bevor er sich tatsächlich aus Butcher Bay verabschiedet, dauert es aber eine Weile. *Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay* ist eigentlich ein Ego-Shooter, doch es steckt mehr dahinter. In einigen Passagen geht das Spiel dank kleinerer Aufgaben locker als Adventure durch und wenn sich Riddick an die Spitze des knasteigenen Kampfclubs prügelt, führt das den Begriff Ego-Shooter in diesem Zusammenhang vollends ad absurdum. Mit der Aktionstaste lassen sich Schalter betätigen, Türen öffnen, Mithäftlinge und andere Typen anquatschen und Hindernisse erklimmen. So erreichen Sie höher gelegene Areale oder hangeln sich über Abgründe. Elegant und leise schalten Sie Gegner von hinten aus, bevor diese überhaupt ahnen, was abgeht. Die Körper Ihrer virtuellen Opfer schaffen Sie möglichst unauffällig beiseite. Das Schöne ist, dass Sie zu keiner Zeit zu der Schleicherei gezwungen sind. So loben wir uns das! LUKASZ CISZEWSKI

FAZIT



LUKASZ CISZEWSKI

Sie können *The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay* im Eiltempo in zehn Stunden durchzocken. Wenn Sie aber alle Boni wie Fotos oder Videos freispielen wollen, brauchen Sie länger. Vin Diesel rockt!

CHRONICLES OF RIDDICK

MINDESTENS: 1,3 GHz, 256 MByte RAM, 3,8 GByte HD, Win98
TEST IN AUSGABE: 1/05

GENRE:	Ego-Shooter
PREIS:	Ca. € 30,-
ENTWICKLER:	Starbreeze
VERTRIEB:	Vivendi Universal
INTERNET:	www.riddickgame.com
SPRACHE:	Englisch (dt. Texte)
USK-FREIGABE:	Keine Jugendfreigabe
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Riddick ist ein waschechter Einzelkämpfer. Eigentlich schade.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	88%
STEUERUNG	89%
GRAFIK	88%
SOUND	90%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

87 %

SEHR GUT – Es gibt sie doch: Die richtig guten Filmumsetzungen!

Vampire: Bloodlines



»Übertrieben: Magersucht.«

Zu Beginn von *Vampire: The Masquerade – Bloodlines* entscheiden Sie sich für einen der sieben Vampir-Clans und das Geschlecht Ihrer Spielfigur. Die Wahl hat dabei krasse Auswirkungen auf den Spielverlauf. Da wären zum Beispiel die Gangrel, die sich, wenn nötig, in Monster mit derben Klauen verwandeln. Oder die Nosferatu, die durch ihr abstoßendes Äußeres ein sprichwörtliches Schattendasein fristen, sich aber unsichtbar machen können. Stilvoller gehen dagegen die Ventrue zur Sache. Die smarten Wesen zwingen Kraft ihres Willens schon mal ganze Menschengruppen zum Massenselbstmord und manipulieren problemlos Gesprächspartner. Die riesige Rollenspielwelt ist in vier große Stadtteile eines postapokalyptischen Los Angeles' geteilt, die Sie nach und nach freischalten. Ihre Spielfigur steuern Sie aus der Ego- und Verfolger-Perspektive, genau wie in der *Hitman*-Reihe. Kämpfe laufen in Echtzeit ab und spielen sich wie in einem Actionspiel. Sie prügeln, ballern und hacken Ihre virtuellen Gegner aus den Latschen. Ein abwechslungsreicher Spitzentitel! LUKASZ CISZEWSKI

FAZIT



LUKASZ CISZEWSKI

Eigentlich meide ich Rollenspiele wie Angela Merkel einen guten Friseur. Doch *Vampire: The Masquerade – Bloodlines* punktet dank *Source*-Engine, nichtlinearem Spielverlauf und dichter Blutsauger-Atmosphäre. Zugreifen!

VAMPIRE: BLOODLINES

MINDESTENS: 1,2 GHz, 384 MByte RAM, 4,7 GByte HD, Win98
TEST IN AUSGABE: 2/05

GENRE:	Rollenspiel
PREIS:	Ca. € 30,-
ENTWICKLER:	Troika Games
VERTRIEB:	Activision
INTERNET:	www.vampirebloodlines.com
SPRACHE:	Englisch (dt. Texte)
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Nix! Wer gern saugt, bleibt meist ganz allein.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	90%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	87%
SOUND	92%
MEHRSPIELER	–



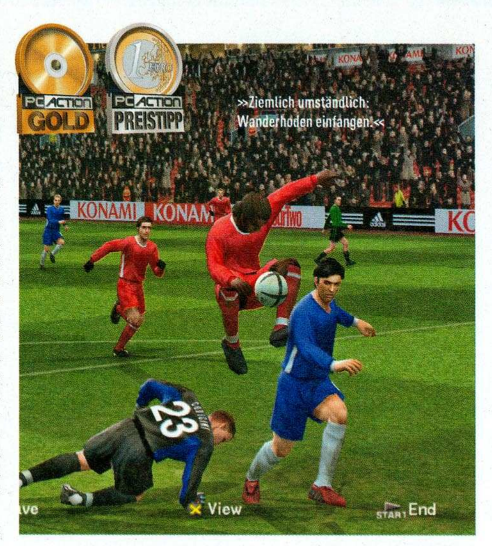
EINZELSPIELER



90 %

SEHR GUT – Düster, umfangreich, spannend und optisch edel. Das passt!

Pro Evo Soccer 4



»Ziemlich umständlich: Wanderhoden einfangen.«

Es war einmal eine Fußball-Simulation namens *International Superstar Soccer*. Die erschien vor einer Dekade für die damals gängigen Konsolensysteme. Dutzende Nachfolger später entwickelte sich in Europa daraus das so genannte *Pro Evolution Soccer* und feierte auf der Playstation 2 Premiere. Ein hoher Grad an Realismus und eine super Spielbarkeit bescherten dem *FIFA*-Konkurrenten eine große Fangemeinde. Als *Pro Evolution Soccer 3* vor zwei Jahren für den PC erschien, eroberte die Fußballreihe auch die PC-Monitore von Menschen, die keinen Bock mehr auf ewig gleiche Spielzüge und 30-Meter-Fallrückziehertore hatten. Der Genrekönig geht dieses Jahr in die dritte PC-Runde. Doch bis *Pro Evolution Soccer 5* im Herbst in den Läden steht, begnügen sich Anhänger mit dem hervorragenden Vorgänger. Falls Sie diesen noch nicht besitzen: Schämen Sie sich! Doch nun gibt es bei einem Preis von 20 Flocken keine Ausrede mehr. Es erwartet Sie ein großartiger Meister-Modus, bei dem Sie eine eigene Truppe trainieren, Jungspunde fördern, Profis aus anderen Vereinen kaufen und somit Ihre Mannschaft aus der untersten Spielklasse ganz nach oben führen. Die obligatorischen Welt- und Europameisterschaften sowie Nationenligen fehlen auch nicht. Spielerisch ist *Pro Evo* so etwas wie der heilige Gral für Fußballfans. Mankos gegenüber EAs *FIFA*-Reihe: Letztere setzt auf deutlich mehr Originallizenzen und eine etwas spektakulärere Optik.

LUKASZ CISZEWSKI

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI

Die *Pro Evo*-Reihe ist einfach eine Klasse für sich. Jahr für Jahr feilt das Team um Shingo Takatsuka an grafischen und spielerischen Details. Langsam erreichen die Entwickler die Perfektionsgrenze. Wir sind auf den Nachfolger gespannt!

PRO EVOLUTION SOCCER 4

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 980 MByte HD, Win98 SE
TEST IN AUSGABE: 1/05

GENRE: Sportspiel
PREIS: Ca. € 20,-
ENTWICKLER: Konami Tokyo
VERTRIEB: Konami
INTERNET: www.pes4.net
SPRACHE: Deutsch, wahlw. Engl.
USK-FREIGABE: Ohne Altersbeschränkung
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Geniale Freundschaftsspiele mit bis zu sieben Mitstreitern; 8 Spieler pro DVD
PC: 1-8 Spieler
NETZWERK: 2-8 Spieler
INTERNET: 2-8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	91%
STEUERUNG	93%
GRAFIK	84%
SOUND	73%
MEHRSPIELER	92%

EINZELSPIELER 88%

SEHR GUT – Noch immer die beste Fußball-Simulation, die es je gab.



DIE AKTUELLEN BUDGET-TITEL IM ÜBERBLICK

TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS	TEST IN
Biathlon 2005	Sportspiel	Ubisoft	64%	€ 15,-	3/05
CSI: Miami	Adventure	Ubisoft	66%	€ 15,-	4/05
Dead Man's Hand	Action	Atari	70%	€ 10,-	6/04
Doom 3	Action	Activision	88%	€ 30,-	10/04
FIFA Football 2005	Sportspiel	EA	85%	€ 20,-	11/04
Fußball Manager 2005	Simulation	EA	95%	€ 20,-	11/04
GTR: FIA GT Racing Game	Rennspiel	EA	88%	€ 20,-	12/04
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	Action	EA	71%	€ 20,-	7/04
Joint Operations	Action	EA	87%	€ 20,-	8/04
Joint Operations: Escalation	Action	EA	83%	€ 15,-	2/05
Madden NFL 2005	Sportspiel	EA	86%	€ 20,-	12/04
Metal Gear Solid 2 Substance	Action	AK Tronic	80%	€ 10,-	4/03
NBA Live 2005	Sportspiel	EA	86%	€ 20,-	1/05
Need for Speed Underground 2	Rennspiel	EA	87%	€ 20,-	1/05
NHL 2005	Sportspiel	EA	88%	€ 20,-	11/04
Pro Evolution Soccer 4	Sportspiel	Konami	88%	€ 20,-	1/05
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay	Action	Vivendi	87%	€ 30,-	1/05
Tiger Woods PGA Tour 2005	Sportspiel	EA	87%	€ 20,-	11/04
Tony Hawk's Pro Skater 3	Sportspiel	AK Tronic	79%	€ 7,-	5/02
Vampire: The Masquerade – Bloodlines	Rollenspiel	Activision	90%	€ 30,-	2/05

Top-Spiele-Prämien für lau*

F.E.A.R.

Alarm im Raumfahrt-Komplex: Terroristen haben das hoch geheime Gebäude gekapert. Die Regierung entsendet ein Sondereinsatz-Kommando, doch dann durchdringt ein seltsames Funksignal den Äther und kappt den Kontakt. Letzte Aufnahmen der Überwachungskamera zeigen ein Bild des Grauens: Das Team ist buchstäblich zerfetzt worden. Was jetzt folgt ist Nervenkitzel und Action pur. Erscheint: 25.09.2005.

Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig.*

Prämien-Nr.: 002744

Battlefield 2

Battlefield 2 versetzt den Spieler in einen gnadenlosen, mit Hightech-Waffen geführten Krieg im 21. Jahrhundert. Dabei kann auf ein großes Arsenal von Waffen zurückgegriffen werden, das beispielsweise wärmesuchende Raketen sowie lasergesteuerte Sprengkörper beinhaltet. Zusätzlich hat der Spieler die Möglichkeit, Fahr- und Flugzeuge wie Abrams Panzer, F-15 Strike Eagles und Landungsschiffe der Wasp-Klasse einzusetzen.

Prämien-Nr.: 002705

Codename: Panzers – Phase 2

Codename: Panzers – Phase 2 lässt die heimischen Wohnzimmer zittern. Neue Helden treten zusammen mit bekannten Figuren in einer hollywoodreifen und spannenden Geschichte auf, die auch Sie fesseln wird. Kämpfen Sie mit Ihren Truppen im heißen Wüstensand oder in den Gebirgen von Italien. Nutzen Sie die Dunkelheit der Nacht, um den Gegner zu überraschen. Machen Sie sich bereit für stundenlange, actiongeladene Strategie!

Prämien-Nr.: 002724

* Schnell entscheiden und angreifen! Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PC ACTION wirbt, bekommt eines dieser **drei genialen PC-Spiele als kostenloses Dankeschön!**

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (089) 20 959 125, Fax: +49 (089) 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277.

❐ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD**
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/ 12 Ausg.)

❐ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/ 12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:
(Ausweiskopie bei Prämienwunsch 002744 notwendig!)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie | Prämien-Nr.

* Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6 bis 8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Monate und verlängert sich automatisch um weitere 12 Monate, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

PA PR 23

SEITENSPRUNG

Klein, aber gemein

Er säuft, ist unanständig und belügt seine Freundin. Nein, nicht Herr Bohlen. Es geht um das Eichhörnchen aus CONKER: LIVE & RELOADED.

Xbox | „Nicht schon wieder so ein Tag", denken Sie, als Sie als Schnapsleiche vor einer Vogelscheuche im Freien erwachen. Normal ist das selbst für ein Eichhörnchen nicht. Einen dieser flauschigen, rostroten Gesellen spielen Sie. Name: Conker. Mission: nach Hause ins Bett finden. Im Kampf gegen gigantische Kothaufen und seltsame Gestalten lotet Conker die Grenzen des guten Geschmacks aus. Englisch sollten Sie trotz deutscher Untertitel aber beherrschen. Unverdorbene Menschen stoßen sich am fäkalen Holzhammerhumor. Gegner anpinkeln ist eben nicht jedermanns Sache. Das Jump & Run bietet durchdachte Geschicklichkeitseinlagen und viele Bosskämpfe. Manchmal fühlen Sie sich jedoch etwas allein gelassen. Falls Ihnen das Ganze bekannt vorkommt: Das Spiel gab es bereits vor gut vier Jahren auf dem Nintendo 64 – Gott habe es selig. Damals noch ohne den aktuellen Mehrspieler-Modus. Den stockte Entwickler Rare für die Xbox-Fassung gewaltig auf. Teddy gegen Einhörchen rockt. In *Conker: Live & Reloaded* beharken sich bis zu 16 Spieler auf acht Karten. Spitzenklasse. JOACHIM HESSE

»WC Wars: Die Klokrieger greifen an.«

Wie wär's mit etwas Kacke, ?

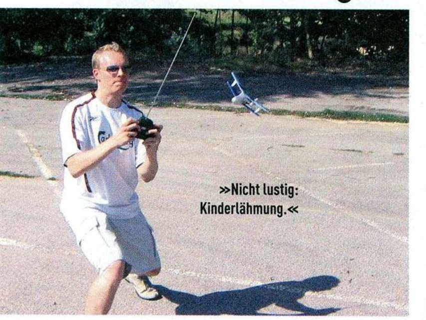
»Hose offen: Intim-Punker.«

»Der Charakter wurde an eine Waffe angelehnt.«

CONKER: LIVE & RELOADED	
HERSTELLER:	Rare/Microsoft
INFO:	www.xbox.com/de-DE/conker
WERTUNG:	GUT

Der Überflieger

Nach World of Warcraft schlittert die PC ACTION-Redaktion in die nächste Sucht. Dabei handelt es sich bei den X-TWINS nicht mal um ein PC-Spiel.



»Nicht lustig: Kinderlähmung.«

R/C-Flugzeug | Nicht nur für Kinder ein Spaß! Die kleinen Flattermänner sind 23 Zentimeter groß und mit zwei Mini-Propellern ausgestattet. Dennoch lassen sich die Dinger bei Windstille herrlich durch die Gegend manövrieren. In jeder *X-Twin*-Box befinden sich eine Fernbedienung und zwei Flieger. Ein sensibler Gleiter für Kunst- und Distanzflüge sowie ein stabiler Doppeldecker für entspannte Touren. Dabei sind die Teile so leicht, dass sie beim Absturz keinen Schaden nehmen. Die Flugzeuge verfügen über einen Lithium-Akku, den Sie über die Fernbedienung aufladen. Nach circa einer Viertelstunde Flugzeit ist 20 Minuten „tanken" angesagt. Dann geht es wieder in die Luft. Das Ganze macht so viel Spaß, dass wir unsere selbst gekauften Testmuster einem zweiwöchigen Dauertraining unterzogen, das außer ein paar Schrammen keine Spuren hinterließ. Für knapp 30 Euro sind die Flitzer ein Sommer-Schnäppchen, das Sie an jedem Badesee zur Attraktion macht. RALPH WOLLNER

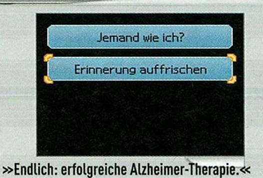
X-TWINS	
HERSTELLER:	Silverlit
INFO:	www.xufo-shop.de
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

Schmackhafter Code

ANOTHER CODE: DOPPELTE ERINNERUNG ist so lecker, dass wir am liebsten das Modul verspeist hätten. Endlich mal ein Klick-Adventure für unterwegs!

Nintendo DS | Ein Point&Klick-Adventure für die Hosentasche? *Another Code: Doppelte Erinnerung* ist genau das und noch viel mehr. Sie schlüpfen in die Rolle der kleinen Ashley, die kürzlich erfahren hat, dass ihr totgeglaubter Vater noch lebt. Auf einer abgelegenen Insel soll das Wiedersehen stattfinden. Als Ashley ankommt, ist der Vater nicht da, Ashleys Begleiterin verschwindet und die Kleine trifft auch noch einen Geist, der sie fortan auf der Suche nach Daddy unterstützt. Das Spiel funktioniert wie ein klassisches Adventure – nur unkomplizierter. Mit dem Stift tippen Sie Personen und Objekte auf dem Schirm an. Das Geschehen betrachten Sie gleichzeitig aus zwei Perspektiven: Der obere Bildschirm zeigt Nahaufnahmen der Umgebung, der untere die Vogelperspektive des Ganzen. Cool! Die Rätsel sind zum Teil richtig geil knifflig und ausgefallen. Um etwa Staub von einem Bild zu entfernen, blasen Sie kräftig ins eingebaute Mikrofon. Da soll man erst mal drauf kommen! AHMET ISCITÜRK





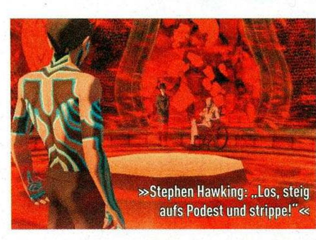
»Endlich: erfolgreiche Alzheimer-Therapie.«



ANOTHER CODE: DOPPELTE ERINNERUNG
HERSTELLER: Cing Inc./Nintendo
INFO: www.nintendo.de
WERTUNG: SEHR GUT

Apocalypse Now und später auch!

Abgefahren: In SHIN MEGAMI TENSEI: LUCIFER'S CALL geht gleich zu Beginn die Welt unter und Sie kehren als mächtiger Dämon zurück.



»Stephen Hawking: „Los, steig aufs Podest und strippe!"«



»Samson: „Tiffy, du treibst es jetzt mit Herrn von Boedefeld, sonst bist du tot!"«

Playstation 2 | Normalerweise ist es in Rollenspielen ja so, dass der Held (Sie) die Welt vor dem Untergang bewahrt. In *Shin Megami Tensei: Lucifer's Call* geht die Welt bereits nach 30 Minuten Spielzeit unter und Sie dürfen als Dämon durch eine postapokalyptische Welt streunen. In unregelmäßigen, kurzen Abständen kommt es zu Zufallsbegegnungen mit Gegnern, was in rundenbasierte Kämpfe mündet. Cool: Sie können Monster nicht nur killen, sondern auch rekrutieren, indem Sie den Viechern Honig ums Maul schmieren. Noch cooler: Die Monster kombinieren Sie in so genannten Fusionskammern zu noch mächtigeren Viechern. Knüppelschwer bleibt das Rollenspiel trotzdem und gerade an den Bosskämpfen bissen wir uns mehrmals die Zähne aus. Da helfen nur Auflevel-Orgien und verschiedene Team-Kombinationen. AHMET ISCITÜRK



SHIN MEGAMI TENSEI: LUCIFER'S CALL
HERSTELLER: Atlus/Ubisoft
INFO: www.atlus.com/smt
WERTUNG: SEHR GUT

HALO 2: MULTIPLAYER-KARTEN



»Verdi fordert Gefahrenzulage: Arbeiten auf dem Schrotplatz.«

Xbox | Mit Microsoft halten Patches in der Konsolenwelt Einzug. Für 20 Euro verkauft das Unternehmen ein Update samt neun zusätzlicher Mehrspieler-Karten. Ein Minifilm in Spielgrafik, ein ausführliches Making-of sowie zwei Trailer und ein Soundtest sollen den Preis rechtfertigen. Die Karten sind für Mehrspieler Pflicht, aber auch über Xbox Live erhältlich. Ein paar Euro weniger hätte das Mini-Add-on schon kosten dürfen. (JO)

HERSTELLER: Bungie Studios/Microsoft
INFO: www.xbox.com
WERTUNG: GUT

BOMBERMAN DS



»Skurill: Ikea-Kinderparadies in Afghanistan.«

NDS | Achtung! Deutschland droht eine Bombenlege-Welle in öffentlichen Verkehrsmitteln! Schuld daran ist nicht al-Qaida, sondern das neue *Bomberman* für Nintendos tragbare Konsole. Alleine ist das Spiel wie immer öde, doch Sie dürfen mit nur einem Modul mit bis zu acht Spielern gleichzeitig in 25 Arenen antreten,die Konkurrenz zu sprengen. Kabellos. Die Extra-Raffgier treibt jeden in den Wahnsinn. Ein Traum! (JO)

HERSTELLER: Hudson/Ubisoft
INFO: www.bombermanbattle.com/de
WERTUNG: GUT

GLIMMERATI



»Ausgebaut: Autopilot.«

N-Gage | Mit lasziven Filmchen warb Nokia für das Rennspiel. Nun ist es erhältlich und eine weiße Tina Turner auf Speed begrüßt Sie im Story-Modus. Ganz recht: Story. Das bedeutet viele deutsche Textbildschirme und superbe Zwischensequenzen. Der Rennclub Glimmerati schickt Sie von Mailand bis Monaco in die Metropolen der Reichen und Schönen. Die Verfolgergrafik gibt sich keine Blöße und die Rennen steuern sich spannend. Klasse! (JO)

HERSTELLER: Bugbear Entertainment/Nokia
INFO: www.glimmerati.com
WERTUNG: SEHR GUT

TWINKLESTAR SPRITES 2



»Der Unfall in der Smarties-Fabrik sollte nie publik werden.«

PS2 | Mit dem Untertiel *La Petite Princesse* versehen, erschien jetzt in Japan der Nachfolger zu einem außergewöhnlichen 2D-Ballerspiel. Schießen Sie die Flugformationen auf Ihrer Bildschirmhälfte ab, um sie in Feuerbälle zu verwandeln, die Ihrem Gegner den Garaus machen. Zu zweit zählt *Twinklestar Sprites* zu den amtlich anerkannten Partydrogen! Nur die Bonbon-Grafik schreckt ab. Als Bonus versteckt: das Neo-Geo-Original. (JO)

HERSTELLER: SNK Playmore
INFO: www.snkplaymore.jp/official/twinkle_star
WERTUNG: SEHR GUT

>>Bekam im Alter trockene Haut: Klaus Augenthaler.<<

AUF DVD
VIDEO

In-Team-Angriff

Immer in die Weichteile. Egal, ob Sie auf Kopf oder Familienjuwelen zielen, DOOM 3 OPEN COOP macht die Gruselballerei jetzt gesellschaftsfähig. Buchstäblich. Denn Grüppchenbildung ist hier ausdrücklich erwünscht!

Nur Leute wie Hannelore Kohl liebten die Dunkelheit. Oder fiese Monster, die Ihnen nach dem Leben trachten. Entschieden Sie sich in *Doom 3* beim einsamem Kampf auf dem Mars noch zwischen Knarre und Taschenfunzel, stehen nun erleuchtete Zeiten an. Nein, Papa Ratzinger bleibt in Rom. Dafür dürfen Sie Kumpel mit auf Raufttour nehmen. Ist ja auch an der Zeit. Der offizielle kooperative Modus wurde einst eingestampft. Macht aber nichts, denn jetzt beglückt uns die Fangemeinde mit dieser grandiosen Modifikation. In Nicemices *Open Coop* zeigen Sie mit bis zu vier Spielern gleichzeitig den Höllenhunden, wo der Frosch die Locken hat. Lassen Sie doch mal einen Beleuchter voranlatschen, damit die anderen das Kroppzeug aus der zweiten Reihe plätten können. Praktisch: Alle Levels der originalen Einzelspieler-Kampagne sind von Beginn an im Optionsmenü wählbar. Unglaublich, dass man für diesen Mod nicht seine Oma verhökern muss. Das kooperative Beharken von Imps und Hellknights macht Laune ohne Ende. Sauber! Nur am finalen Höllenlevel fehlt noch etwas Feinschliff.

MARC BREHME

Info: http://opencoop.doom3maps.org


AUF DVD

Mod zu: Doom 3
Autor: Nicemice
Filename: doom3maps.org
Voraussetzung: Doom 3
Pro + Contra:
+ Gruseln mit mehreren Personen
+ Neue taktische Möglichkeiten
- Etwas wenig Munition

FAZIT: „Auf diese Art Gruppentherapie fahren wir voll ab!"


>>Hilft nicht bei Hausbrand: Feuerschutz.<<


>>Können stark bluten: Hämorrhoiden.<<

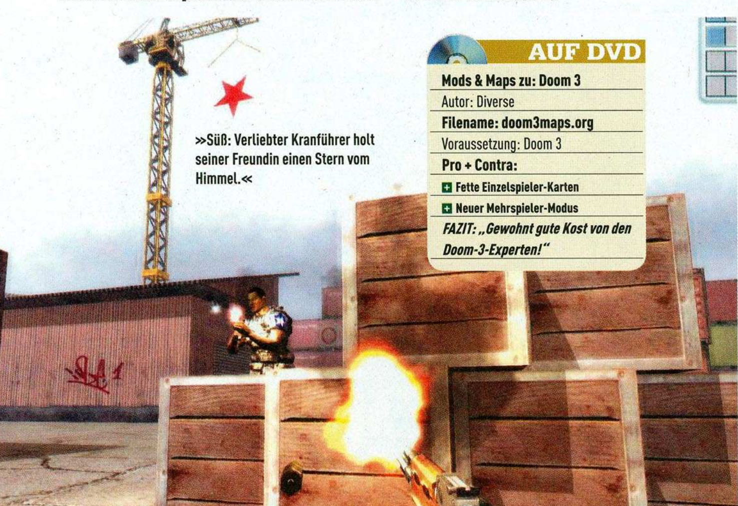

»War am Schluss total ausgebrannt: Sven Hannawald.«

Feuerfahndung

Wir haben für Sie ein neues DOOM-3-MAP-PACK aufgetrieben. Das ist richtig heiß und kostet nur einen Herzinfarkt.

Doom 3 | In der einstündigen Einzelspieler-Kampagne *Genetic* hat es die UAC mal wieder ordentlich verbockt: Beim alltäglichen Experimentieren mit Killerviren passiert erneut ein böser Unfall und alle Wände sind wie in einer Satanisten-WG mit Blut beschmiert. Ihr Job ist es, herauszubekommen, welcher Praktikant da wieder mal Mist gebaut hat. Atmosphärisch und grafisch ist *Genetic* so ziemlich das Schärfste, was wir bisher zu sehen bekommen haben. Mal abgesehen vom letzten *Playbhttp://sommerfest.singletreff-nbg.deoy*. Einige Levelabschnitte sind allerdings so düster geraten wie die politische Zukunft Gerhard Schröders. Ansonsten wirklich eine coole Karte. Wer vom Mars die Faxen dicke hat, sollte sich *Genetic* auf alle Fälle reinziehen. Auch die Einzelspieler-Karte *Executive Quarters* bietet etwa eine Stunde Spielzeit und spielt – oh Wunder – auf der UAC-Marsstation. Ein hohes Tier des UAC-Vostands macht einen Familienausflug dorthin – prompt grillt ihn irgendetwas. Die verschreckte Sippschaft verkriecht sich und Sie sollen sie retten. Die beiden Karten sind eigentlich schon Spaß genug, doch Doom3maps.org hat auch noch die Mod *FMJ 5.56mm* ins Paket gestopft. Ein neuer Mehrspieler-Modus mit vier Karten und neuen Waffen, etwa die AK 47, warten auf Sie. Die riesigen hübschen Außenareale bieten viel Platz zum virtuellen Umnieten der Mitspieler. Da können sich *Frontal 21*-Redakteure so richtig austoben und sich endlich mal wieder vom stressigen Redaktionsalltag erholen. Echt super! MARC BREHME

Info: www.doom3maps.org


»Süß: Verliebter Kranführer holt seiner Freundin einen Stern vom Himmel.«

AUF DVD

Mods & Maps zu: Doom 3
Autor: Diverse
Filename: doom3maps.org
Voraussetzung: Doom 3
Pro + Contra:
+ Fette Einzelspieler-Karten
+ Neuer Mehrspieler-Modus

FAZIT: „Gewohnt gute Kost von den Doom-3-Experten!"

INHALT

GEH INS NETZ!

Topaktuelle News aus der Mod-Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf www.pcaction.de, sondern auch bei den Kollegen von eXtreme Players. Seit 1999 verfolgt das elfköpfige Team ein Ziel: die Nummer 1 der deutschen Onlinemagazine zu werden. Wir finden, eXtreme Players ist nah dran. Wenn auch Sie Ihren Teil zur Erfolgsstory beitragen wollen, schicken Sie eine Bewerbungsmail mit Arbeitsproben an info@extreme-players.de. So, und jetzt statten Sie unserem Kooperationspartner www.extreme-players.de gefälligst einen Besuch ab!

WAS WILLST DU?

Sie kennen einen brillanten Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an mb@pcaction.de

Zwei-Kampf

Spitzen-Programme für BATTLEFIELD 2: Dank des COOP MOD 3.0 machen Sie es in der Gruppe und mit dem ADVANCED TACTICAL CENTER planen Sie ordentlich!

Battlefield 2 | Mit dem *Advanced Tactical Center* für *Battlefield 2* hat Foolish Entertainment ein nettes Programm für Clanspieler entwickelt. *Battlefield 2*-Zocker, die für das Spiel sogar ihre Freundin von der Bettkante schubsen, sind hier richtig. Auf der Übersichtskarte, die Detailansichten von Schlüsselpunkten der Karten bietet, ist jeder Schritt perfekt planbar. Welche Flaggenpunkte verteidigen? Wohin mit den Luftschlägen? Taktiken mit dem Clan absprechen, eigene Maps einfügen? Kein Problem! Voraussichtlich nächsten Monat packen wir das Programm auch auf die Heft-DVD. Genau wie die ATCs für *BF42*, *Ghost Recon 2* und *Splinter Cell 3*. Bereits jetzt auf DVD: Der *BF2 Coop Mod 3.0*. Der bringt dem einsamen Wüstenwolf, was er braucht: einen Koop-Modus, mit dem mehrere Spieler auf den leicht modifizierten Einzelspieler-Karten auf die Jagd nach KI-gesteuerten Kameraden (Bots) gehen können.

MARC BREHME

Info: www.foolishentertainment.com und http://users.on.net/~codebasher

AUF DVD

Mod zu: Battlefield 2	
Autor: Codebasher	
Filename: coop_3.0_distro	
Voraussetzung: Battlefield 2	
Pro + Contra:	
+ Bis zu 32 Bots auf einer Map	
– Verbindung nur direkt über IP möglich	
FAZIT: „Gemeinsam Bots jagen macht echt Laune!"	



»Mama Hussein bringt ihren Sohn zur Schule.«



»Lustiger Brettspielabend bei den Bushs.«

Geh durch die Höhle!

Im Community-Add-on HILLS zum Ego-Shooter PAINKILLER ballern Sie sich durch Dämonen-Horden.



»Ich glaub', ich Spinne! Ja, Sie sind wirklich eine Spinne.«

Painkiller | Daniel Garner war bereits in *Painkiller* eine arme Sau. Nicht mal in Ruhe sterben konnte der gute Mann, bevor er Luzifer den Arsch versohlte. Doch auch danach war ihm der Weg in den Himmel verwehrt. Im Add-on *Battle out of Hell* kämpfte er sich erneut den Weg aus der Hölle frei und bekommt nun auch noch in der Einzelspieler-Karte *Hills* von Bernd Fehringer einen Ein-Euro-Job aufs Auge gedrückt. Die letzten Heerscharen der Finsternis haben sich zurückgezogen, um dem totgeglaubten Alastor wieder Leben einzuhauchen. Belebt von der heiligen Macht der Inkas würde der Typ glatt stärker als Angela Merkel. Grausame Vorstellung, oder? Also nehmen Sie sich schon mal einen Tag frei und schnallen Ihr Luftgewehr um! Zocker, die neben dem Umlegen der fast 400 Monster in der frei begehbaren Karte auch alle Geheimnisse erkunden wollen, sollten bis zu zehn Stunden Spielzeit einplanen. Apropos Urlaub. Würden Ihnen nicht ständig so hässliche Viecher auf den Sack gehen, wähnten Sie sich fast in den Ferien. Teile der Karte spielen nämlich in der Inka-Stadt „Machu Picchu", die zum Teil mit originaler Geometrie und vielen Details glänzt. Um in den Genuss von *Hills* zu kommen, installieren Sie *Painkiller* mit dem Add-on *Battle out of Hell* oder die *Painkiller Black Edition* in der Version 1.61 (Minimum). Dann ziehen Sie *Hills* von unserer DVD und starten über die Desktop-Verknüpfung.

MARC BREHME

Info: www.darkscorner.de

AUF DVD

Mod zu: Painkiller	
Autor: Bernd Fehringer	
Filename: hills-setup.exe	
Voraussetzung: Painkiller & Add-on v.1.61	
Pro + Contra:	
+ Interessante Geschichte, lange Spielzeit	
– Schwer, schwerer, am schwersten	
FAZIT: „Frischer Stoff für geübte Painkiller-Jünger."	


»Fischer wartet auf Westerwelle.«

Meer-Spieler

Die Jungs vom Clan00 meinen es richtig gut und bombardieren Sie mit dem ARMORY SOURCE PACK und genialen Karten für CSS und HL2.

Half-Life 2/Counter-Strike Source | Sie sind es leid, in *Counter-Strike Source* mit immer den gleichen Knarren über die immer gleichen Karten zu sprinten? Wir haben die Lösung! Das *Armory Source Pack* vom Clan00 ersetzt die altbekannten Bleispritzen durch real existierende Wummen. So thront auf dem M4 jetzt ein Zielfernrohr und einige neue Schießprügel protzen mit Laserpointer. Nützlich, wenn nach dem Besuch an der Tankstelle mal wieder die Sehkraft nachlässt. Außerdem haben die Entwickler dem Spiel neue Anzeigen verpasst. Das *Armory Source Pack* ist kinderleicht zu installieren und bleibt per „AutoUpdater" auf dem neuesten Stand. Die auf der DVD vorhandene Version 1.0 machte nach dem letzten Steam-Update zwar auf einigen unserer PCs Probleme. Die sollen aber mit der nächsten Aktualisierung behoben sein. Bei der Installation läuft übrigens automatisch eine Datensicherung, damit Sie das Programm bei Bedarf problemlos wieder von der Platte putzen können. Denn es ist nicht so einfach, einen Server zu finden, auf dem Sie mit den veränderten Dateien spielen dürfen. Ebenfalls auf DVD: Ein elf Karten fettes Mappack für *Counter-Strike Source*. Enthalten sind etwa der aufpolierte Klassiker de_nuke oder de_menace_final. Hier klopfen Sie bei Don Grande an. Allerdings fragen Sie nicht nach seiner Hausratversicherung, sondern legen dessen „Villa Maria" in Schutt und Asche. Zudem tischen wir Ihnen noch sechs geile *Half-Life 2*-Deathmatch-Karten im Clan00-Paket auf. Guten Appetit! MARC BREHME

Info: www.clan00.de


AUF DVD

Mods & Maps zu: HL2, CS: Source

Autor: Clan00/Diverse

Filenamen: armory_source_10

css_pcapack1

hl2dm_pack1

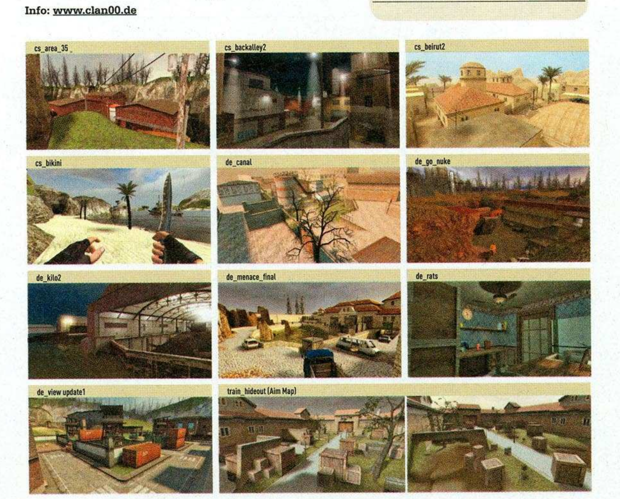
Voraussetzung: CS Source, Half-Life 2

Pro + Contra:

+ Frisches Spielgefühl

– Geht nicht auf allen Servern

FAZIT: „Die Doppelnullen haben's echt drauf!"



LIES MICH!

BROTHERS IN ARMS SDK


»Mageres Angebot: Photo-Shop.«

AUF DVD

Brothers in Arms | Die Zeiten des Nehmens sind vorbei. Gelangweilte Hartz-IV-Empfänger gibt es genug, da müssen Sie nicht auch noch sinnlos herumhocken. Ubisoft und PC ACTION geben Ihnen ein mächtiges Werkzeug in die Hand. Mit dem SDK (Software Development Kit; Sammlung von Programmen für die Software-Entwicklung) zu *Brothers in Arms* erschaffen Sie Einzelspieler-Levels für den Weltkriegs-Shooter. Dabei hilft die Tutorial-Karte, auf der Sie sich durch feindliche Linien kämpfen. (MB)

Info: www.brothersinarmsgame.com/de

GTA: SA MEHRSPIELER-MODI

GTA: San Andreas | Mit *SA-Multiplayer* und *GTA Tournament SA* sind zwei vielversprechende Mehrspieler-Modifikationen für Rockstars Böse-Buben-Simulation in der Mache. Die bisherigen Versionen sind allerdings mehr Technik-Demo als Spielspaß. Aber wir bleiben für Sie am Ball. Versprochen! (MB)

Info: http://mtasa.com und www.sa-mp.com

HL2 ENERGIZE/STRONGHOLD KARTEN


AUF DVD

»Hat einen Riesenschwanz: Tigerente.«

Half-Life 2/ Stronghold | Halleluja! Was haben wir doch für fleißige Leser! Jan Lussem hat sich mächtig ins Zeug gelegt und die Deathmatch-Karte *Energize* für *Half-Life 2* gebastelt. Und auch *Stronghold* lassen wir trotz Nachfolger noch lange nicht sterben. Schließlich hat Andreas Frank den spielokratischen Eid geschworen. Oder so ähnlich. Egal. Er hat jedenfalls eine *Stronghold*-Kampagne mit fünf Karten gebastelt. Beide Lesereinsendungen finden Sie auf der DVD. (MB)

Info: www.half-life2.com und www.stronghold.de

STEEL SQUAT

AUF DVD

Splinter Cell 3 | Mit etwas Verspätung veröffentlichte Ubisoft kürzlich die erste von drei zusätzlichen Mehrspieler-Karten für *Splinter Cell 3: Chaos Theory*. Den Anfang macht die Map „Steel Squat" für den Versus-Modus, die wir Ihnen auf die DVD gepackt haben. Mit der treten Sie in New York gegen gefährliche Kriminelle an. Die Bonuskarten „Nuclear Plant" und „UN HQ" für die kooperative Spielvariante sollen ebenfalls in Kürze erscheinen. (MB)

Info: www.splintercell3.com/de

TIME-SHOCK

Trailer AUF DVD

Half-Life 2 | Ein Team aus Deutschland schraubt an der *Half-Life 2*-Modifikation *Time-Shock*. Höflich wie Sie sind, zeigen Sie als Gordon Freeman erneut den Combines den Weg zum Friedhof. Seit die Zitadelle zerstört ist, herrscht Chaos auf der Erde. Um das zu beseitigen, setzen Sie sogar Raum und Zeit als Waffen gegen die Gasmaskenträger ein. Krass! (MB)

Info: www.time-shock.net



»Reise nach Jerusalem: schlechte Verlierer.«

Fähre Sache!


»Der chinesische Koch Re Ling sucht sein Backbord.«

Jetzt hauen Sie in FAR CRY auch mit Ihren Kumpels auf die Kacke. Im COOPERATION MOD AV8.2 SE zocken Sie gemeinsam alle Einzelspieler-Karten – ohne einen müden Cent Aufpreis. Wenn das nicht obercool ist?

Far Cry | Wenn Sie alle Gegner in *Doom 3* kooperativ geplättet haben (siehe Seite 120), installieren Sie am besten gleich den Hammer-Shooter *Far Cry* noch mal. Den gibt es jetzt nicht nur so billig wie eine schnelle Nummer an der E55, sondern auch mit einem geilen kooperativem Modus. Jedenfalls, wenn Sie den *Cooperation Mod Av8.2 SE* installieren. Mit dieser Version des Mods ballern sich mit bis zu drei Spielern über die Karten der originalen Einzelspieler-Kampagne. Sich die Beine rasierende Männer wählen sicher auch ein neues Spieler-Outfit und Turnbeutel-Vergesser den leichteren der zwei Schwierigkeitsgrade. Wie im Einzelspieler-Modus gibt es Speicherpunkte, an denen Sie im Koop-Modus wieder erscheinen, wenn Sie denn virtuell das Zeitliche gesegnet haben. Tragen Sie eine gepunktete Armbinde, dürfen Sie mit der Option „Friendly Fire" verhindern, Ihrem Kollegen in den Hintern zu ballern. Die Installationsdatei ist nur vier Megabyte groß und flutscht etwa unter www.extreme-players.de/download.php?id=7220 sogar durch lahme Modemleitungen. Bei den Testrunden mit dieser Version traten nach einiger Zeit Asynchronitätsprobleme auf. So wurde unser Mitspieler etwa ständig von einem – für ihn unsichtbaren – Hubschrauber zerlöchert, den wir kurz davor schon vom Himmel geputzt hatten. Nur bei ihm flog und ballerte das Ding noch rum. Blöd! Da sollten die Entwickler dringend nachbessern. Sind diese Fehler ausgemerzt, steht dem gemeinsamen Verprügeln von Söldnern, Mutanten und Dr. Krieger aber nichts mehr im Wege. MARC BREHME

Info: www.farcrycoop.de.vu

Ahoi, browse!

www.gdynamite.de gamesdynamite



»Obwohl da „Werft" steht, darf man nix ins Wasser schmeißen.«

Das ist ja der Wirtschaftsgipfel!

Unsere BROWSERSPIELE machen Sie zum reichen Sack! Virtuell zumindest.

Kohle scheffeln wie deutsche Manager? Dann klappt es auch mit der blonden Schnalle von nebenan! Wer möchte das nicht schon gern? Zumindest virtuell können Sie sich mit *Patrizier online* (www.patrizier-online.de) durch wirtschaftliche Aktionen bald wie ein reicher Geldsack aufführen. Früher noch unter dem Namen *Händler des Nordens* bekannt, heiratet die Wirtschaftssimulation nun in die Familie der Browserspiele ein und bekam sogar den offiziellen Segen von Priester Ascaron. Um vom relativ armen Händler zum Vorsitzenden der Hanse aufzusteigen, investieren Sie zunächst in die Produktion und später in eine kleine Flotte. Raubeine verdingen sich als Freibeuter. Die suchen Sie beim Fantasy-Strategie-Spiel *Andaloria* (www.andaloria.de) vergebens. Stattdessen spielen Sie als Mensch, Elf oder Zwerg und bauen ein Königreich auf. Das kommt Ihnen bekannt vor? Kein Wunder! *Andaloria* hieß früher *Wogen des Schicksals* und setzte als eines der ersten Browserspiele auf Grafik. Die erinnert heute an *Civilization* und lädt zu einer dreiwöchigen kostenlosen Probezeit ein, bevor es an die Kohle geht. MARC BREHME

AUF DVD
VIDEO

»„Körperwelten"-Plastinator Gunther von Hagens macht jetzt auch in Lampen.«

Wald, aber geil!

Gut, VIETCONG hat schon einige Jahre auf dem Buckel und nackte Weiber laufen Ihnen auch nicht über den Weg. Aber mit dem Fan-Add-on RISING SUN haben Sie trotzdem Ihren Spaß im Dschungel. Allein und mit anderen.

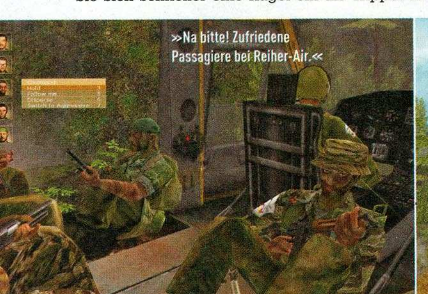
Vietcong | Joschka Fischers Parteigenossen würden sich freuen. Von Grünen bekommen Sie nämlich in *Vietcong: Rising Sun* mehr als genug zu sehen. Bevor Sie meckern, dass sich die Jungs von Pterodon lieber um *Vietcong 2* kümmern sollen, lesen Sie bitte erst mal weiter. Die Urväter des Dschungel-Shooters haben mit diesem inoffiziellen Add-on nämlich so viel zu tun wie Gunther von Hagens mit einem echten Doktortitel. *Rising Sun* ist ein inoffizielles Add-on und stammt aus deutschen Landen. Die Jungs vom *Vietcong*-Modding-Team haben sich mächtig ins Zeug gelegt. Vier neue Einzelspieler- und acht Mehrspieler-Karten schaufelt die Installation der knapp 300 Megabyte großen Datei von unserer DVD auf Ihre Festplatte. Schon beim mittlerweile etwas betagten Hauptspiel war die ungeheure Spannung der größte Pluspunkt. Und die ist auch in *Rising Sun* zu spüren. Sie fühlen sich fast wie bei der Ziehung der Lottozahlen, wenn Sie durch die neuen Gebiete schleichen. Das Spielprinzip bleibt wie gehabt. Vortasten, verstecken und immer schön die Rübe unten halten. Sonst fangen Sie sich schneller eine Kugel ein als Tripper in Thailand. Für Atmosphäre sorgen auch die neuen Klänge. Wenn die Kameraden rechts und links neben Ihnen das Feuer eröffnen, gibt es fett auf die Ohren. Endlich haben auch die Maulwürfe unter Ihnen Grund zur Freude. Diesmal sind nämlich sogar Taschenlampen im Gepäck, damit Sie in den Nachtmissionen nicht im falschen Busch hängen bleiben. Denn da stehen Ihre Kameraden gar nicht drauf. Alles andere ist gelogen! Die Wahrheit und nichts als die Wahrheit ist der neue Mehrspieler-Modus. In „Hold the Base" versucht ein Team die Basis des anderen einzunehmen. In der nächsten Runde tauschen Verteidiger und Angreifer die Plätze. Auf geht's, Soldat! MARC BREHME

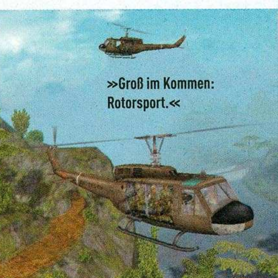
Info: www.vietcong-clan.de

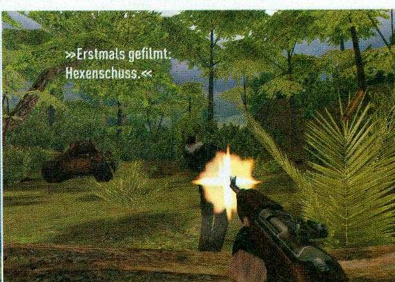

AUF DVD

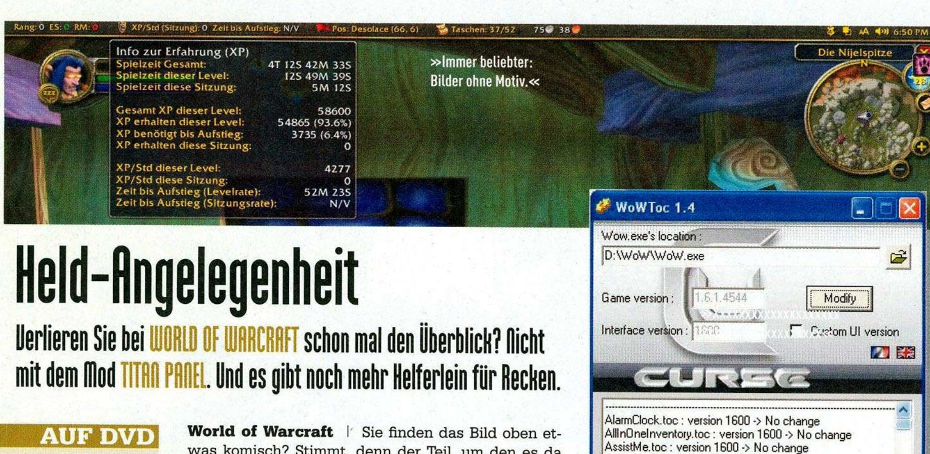
Mod zu: Vietcong
Autor: Vietcong-Modding-Team
Filename: Vietcong_RisingSun
Voraussetzung: Vietcong
Pro + Contra:
+ Gelungenes Leveldesign
+ Neuer Mehrspieler-Modus

FAZIT: „Auch ohne RTL gilt der Marschbefehl: Ab in den Dschungel!"


»Na bitte! Zufriedene Passagiere bei Reiher-Air.«


»Groß im Kommen: Rotorsport.«


»Erstmals gefilmt: Hexenschuss.«



»Immer beliebter: Bilder ohne Motiv.«

Held-Angelegenheit

Verlieren Sie bei WORLD OF WARCRAFT schon mal den Überblick? Nicht mit dem Mod TITAN PANEL. Und es gibt noch mehr Helferlein für Recken.

AUF DVD

Mods zu: World of Warcraft
Autor: Diverse
Filenamen: Titan.1.25.1600.zip, sct31.zip, WoWToc-1.4.exe
Voraussetzung: World of Warcraft
Pro + Contra:
- **Titan: Mehr Übersicht, mehr Anzeigen**
- **Titan: Frei konfigurierbar**
- **WoWToc: Besonders schnell updaten**

FAZIT: „Titan Panel macht World of Warcraft übersichtlicher, Updaten war dank WoWToc nie komfortabler."

World of Warcraft | Sie finden das Bild oben etwas komisch? Stimmt, denn der Teil, um den es da eigentlich geht, ist verschwindend klein. Wir meinen die Windows-ähnliche Leiste am oberen Bildrand. Was winzig ausschaut, verdeckt nichts vom Spielbildschirm, hat es in sich und heißt deshalb nicht zu großspurig *Titan Panel*. Die Leiste lässt sich konfigurieren und zeigt Dinge wie Rüstungswert, freie Taschenplätze, Bildwiederholrate oder verfügbares Gold ganz nach Wunsch an. Besonders nett: Die Größe des Balkens können Sie auch konfigurieren. Testen! Noch etwas seltsamer mutet auf den ersten Blick das Hilfsprogramm *WoWToc* (Bild rechts) an. Es handelt sich dabei um ein Windows-Tool, das Ihnen hilft, sämtliche installierten Add-ons lauffähig zu halten. Da Entwickler Blizzard in regelmäßigen Abständen Updates veröffentlicht, die bei bewährten Add-ons und Mods Probleme bereiten, ist so etwas sehr nützlich. Wie es funktioniert? Einfach die Exe-Datei starten, auf „Modify" klicken, fertig. Beide Programme finden Sie – zusammen mit dem selbst erklärenden Mod *Scrolling Combat Text* – auf unserer Begleit-DVD.

CHRISTIAN BIGGE

Info: www.curse-gaming.com/mod.php?addid=860

Krabbelstunde

In der Modifikation ANTLION TROOPERS DEUCE befehligen Sie eine Truppe Soldaten im Kampf gegen Massen von fiesen Käfern.

Half-Life 2 | Sie warten händeringend auf *Starship Troopers*? Wir auch. Das dauert aber noch. Bis dahin motzen wir *Half-Life 2* mit der Modifikation *Antlion Troopers Deuce* auf. Als Commander-Azubi unterstützen und halten Sie einen Außenposten in der Wüste, bis Verstärkung eintrifft. Diesmal haben Sie es aber nicht mit Gordon Freeman zu tun, sondern mit Hunderten von Käferchen, die offensichtlich an Miraculix' Zaubertrank genascht haben. Die Viecher sind wie im Film und kommenden PC-Shooter *Starship Troopers* mehr als mannshoch und flinker als Paris Hiltons Zunge. Schon kurz nach der Landung mit dem Truppentransporter will Ihnen das Kroppzeug ans Knie pinkeln. Knarre raus und draufhalten? Nicht nur. Denn als Commander scheuchen Sie Ihre Combine-Soldaten auch durch die Gegend. Per Tastendruck schicken Sie die armen Würstchen an strategisch wichtige Stellen und fangen danach an zu beten. Kurz darauf bricht nämlich die Hölle los und Heerscharen von so genannten Bugs rennen und fliegen auf Ihre kleine Basis zu. Verlieren Sie jetzt nicht die Nerven! Geben Sie den Männern Deckung und positionieren Sie sie notfalls um. Ein pulstreibendes Ballervergnügen! Fett!

MARC BREHME

Info: http://antlions.hl2world.com



»Kylie Minogue besiegt den Krebs.«

»Versagen im Freien: Kammerjäger.«

Brücken schlagen

Gemeinsam mit Planet Act of War hat PC ACTION einen Kartenwettbewerb zum Strategiehit ACT OF WAR ins Leben gerufen. Eine ausführliche Anleitung, wie Sie selbst Hand anlegen, gibt es neben dem MAP-PACK auf unserer DVD.

Act of War | Nicht nur Ossis freuen sich: Es gibt wieder was umsonst. Mit dem Map-Pack Nr. 2 von planet-actofwar.de bretzeln wir Ihnen diesmal satte 17 Karten für zwei bis acht Spieler auf die Festplatte. Damit ballern Sie Ihre Kontrahenten beim „Langen Marsch" oder auf den „Tropischen Inseln" vom Bildschirm. Klingt nach Urlaub? Eben. Und damit Sie nicht nur auf dem Balkon rumlümmeln und Ihr IQ durch das Glotzen der Nachmittags-Talkshows auf das Niveau einer Küchenschabe sinkt, machen Sie besser mal was Sinnvolles! Gemeinsam mit planet-actofwar.de suchen wir die besten *Act of War: Direct Action*-Mapper in Deutschland, Österreich und der Schweiz. Zeigen Sie, was Sie so draufhaben! Unser Wettbewerb läuft bis Ende Oktober. Die Details finden Sie auf der Webseite (unten). Jeden Monat wertet eine Jury die Einsendungen aus und prämiert die drei besten Karten. Dann hagelt es Freiabos, Spiele, T-Shirts ... Sie kennen sich nicht mit dem Erstellen von Karten aus? Kein Problem. Auch daran haben wir gedacht! Auf der DVD finden Sie eine Anleitung für den Map-Editor von *Act of War*. Der ist so einfach zu bedienen wie eine Nymphomanin. Echt! MARC BREHME

Info: www.planet-actofwar.de



>>Der Transport der Brennstäbe ist absolut ungefährlich.<<

SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE	WAS GIBT'S 'N DA?
SPIELE & MODS		
Alles	www.extreme-players.de	Nach eigenen Angaben sind die „Extreme-Players" ja pervers. Auf ihrer Seite gibt es irgendwie alles und das finden wir schön!
Rainbow Six	www.RainbowSix.org	Was mit *Rainbow Six* zu tun hat, arbeitet Herbert Mrha (schreibt sich wirklich so) auf!
Splinter Cell	www.splintercelluniverse.de	Ubisofts Agenten-Abenteuer steht bei Moddern ganz hoch im Kurs. Hier gibt es alles zu dem Thema.
Alles	www.moddb.com	Sie finden mehr als 2.000 Mods zu nahezu allen PC-Spielen auf diesem Planeten.
Battlefield 1942	www.battlefield-1942.net	Alles zum Thema *Battlefield* und noch vieles mehr. Mittlerweile geht auf der Seite echt die Post ab!
Battlefield Vietnam	www.battlefield-vietnam.net	Unsere Nummer 1, wenn es um *Battlefield Vietnam* geht. Ein sehr gelungener Auftritt.
Alles	www.modguide.de	Diese Seite informiert Sie umfassend über das, was in der Modding-Szene abgeht. Eine echte Perle im WWW-Dschungel!
Half-Life 2	www.halflife-2.info	Wenn es um *Half-Life 2* geht, sind Sie auf dieser professionell gestalteten Website genau richtig.
Warcraft 3	www.inwarcraft.de	Was man über den Echtzeit-Knaller wissen will, steht auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht!
GTA 3	www.gta3mods.de	Innerhalb kürzester Zeit entwickelte sich *GTA 3* zu einem der beliebtesten Spiele. Vollbedienung für den Gangster von Welt.
Half-Life	www.planethalflife.com/modcentral	Hier finden Sie alles zum Thema *Half-Life*-Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Webseite zur Pflicht!
Counter-Strike	www.halflife.de	Komplette Abhandlung der Themen *Half-Life 1* und *Half-Life 2*. Ein Klassiker im World Wide Web!
Counter-Strike	www.counter-strike.net	Offizielle *Counter-Strike*-Seite der Entwickler. Vor allem gibt es Insider-Informationen und jede Menge heißer Screenshots.
Counter-Strike	www.clan00.de	Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen" nennt. Hier finden Sie so viele Karten, die können Sie gar nicht alle zocken!
Operation Flashpoint	www.ofp-editing.de	Das Eldorado für alle Hobby-Kartenbastler.
FIFA	www.fifa-news.de	Wer auf EAs Fußballserie abfährt, markiert sich diese Seite. Selbst Lothar Matthäus findet sie spitze!
Act of War	www.planet-actofwar.de	Angehende *Act of War*-Zocker finden alles, was Sie brauchen. Umfangreich und superinformativ. Anschauen!
Max Payne	www.mpzone.de	Weil beide *Max Payne*-Abenteuer extrem kurz sind, kommen zusätzliche Files immer gut, um die Wartezeit auf Teil 3 zu verkürzen.
Medal of Honor: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fanseite zu *Medal of Honor: Allied Assault* bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
Serious Sam 2	www.serioussam.de	Offizielle Seite. Hier könnten Sie alle Gimmicks abstauben, wenn Sie diese nicht schon auf unserer DVD finden.
Jedi Knight	www.darth-sonic.de	Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das *Star Wars*-Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch.
Enemy Territory	www.planetwolfenstein.de	Die größte deutsche Fanseite für *Enemy Territory*. Aktuelle News, viele Downloads und hervorragende Tipps.
Pro Evolution Soccer	www.pes-4.de	Fundgrube zur Nummer 1 unter den Fußballspielen.
Doom 3	www.doom3maps.org	Wenn es Material zu id Softwares Ego-Shooter gibt, dann auf dieser krassen Webseite.
COMMUNITY		
Clan-Seite	www.mymtw.de	Die Seite des erfolgreichen deutschen Clans mTw. Sehr informativ und immer auf dem neuesten Stand. Ein Pflichtbesuch!
Clan-Seite	www.schroet.de	Die Homepage des bekannten Clans Schroet Kommando. Allerlei rund um das Thema *Counter-Strike*.
Szene-Seite	www.cs-scene.de	Viele Neuigkeiten aus der Clan-Szene. Surfen Sie auf diese Seite, um zu erfahren, was in der Community abgeht.




»Hula-Hoop: Anfängergruppe.«


»Bei der Arbeit: Freimaurer.«

Nero

Nein, in *Nero* dürfen Sie weder irgendwas(ab)brennen, noch findet das Spiel zu Zeiten des gleichnamigen römischen Kaisers statt. Stattdessen formen Sie aus einem Haufen strunzdummer Blecheimer eine schlagkräftige und effektive Armee, um die dann gegen den Computer oder einen anderen Möchtegern-General ins Feld zu schicken. Bevor es allerdings ans Zocken geht, trainieren Sie Ihre Untergebenen. Genau wie für richtig guten Sex gilt hier: üben, üben und nochmals üben. Die von der University of Texas entwickelte künstliche Intelligenz trainieren Sie, indem Sie Ihre Recken einen Sparringspartner nach dem anderen vermöbeln lassen und Regler verschieben. Fortgeschrittene Roboter lernen das Agieren im Team, das Aufspüren von Feinden sowie den Gang durch knifflige Labyrinthe. Geil! MARC BREHME

Info: www.nerogame.org

KOMMENTAR

MARC BREHME

Da erblasst jedes Tamagotchi vor Neid! Im unscheinbaren *Nero* steckt richtig viel. Die zu Beginn noch planlosen Roboter sind bald jedem durchschnittlichen Soap-Star überlegen. *Nero* ist anders, aber gut. Die Tüftelei gerät schnell zur Sucht.

Titel	Story	Spielt sich wie	Download und Fazit
ANTIWAR Action 10 MByte (Spiel auf DVD)	Es sind natürlich wieder die bösen Amerikaner, die mit ihren Flugzeugen einen wehrlosen Gegner angreifen – in diesem Fall Sie. Aber wozu gibt es schließlich Raketen? Rumms!	ein 2D-Ballerspiel.	http://awar.de.vu Nette Unterhaltung, besonders für Actionliebhaber.
BOMB MASTER REFLEX Geschicklichkeit 2,4 MByte (Spiel auf DVD)	In typischer *Bomberman*-Manier gilt es, verschiedene Gegenstände einzusammeln und Monstern auszuweichen. Hindernisse sprengen Sie kurzerhand weg.	*Bomberman.*	www.qwerkop.de/download/bmx/bmx.zip *Bomberman*-Klon mit einigen netten Ideen
CRAZY OBJECTS Geschicklichkeit 0,62 MByte (Spiel auf DVD)	Auf einer Spielfläche mit 64 Feldern löschen Sie verschiedene Objekte durch ihr Gegenstück aus. Das funktioniert aber nur, wenn kein gleichartiges Objekt in der Nähe ist.	Knobeln mit komischen Objekten.	www.crazybytes.at/exe/cobj3.exe Ein weiteres Logikspiel von Crazy Bytes. Denken erwünscht! Also nichts für Frauen.
CRAZY SETS Geschicklichkeit 0,66 MByte (Spiel auf DVD)	Auf einem Spielfeld mit 16 Mustern bilden Sie Dreiersets, um diese verschwinden zu lassen. Dabei können Sie nur gleiche oder völlig unterschiedliche Karten kombinieren.	ein Kartenspiel mit Memory-Mustern.	www.crazybytes.at/exe/cset1.exe Schon wieder etwas zum Denken. Schließlich erfüllen wir hier einen Bildungsauftrag.
SCORCH AN ISLAND Adventure 2,38 MByte (Spiel auf DVD)	Auf einer kleinen Insel stehen sich zwei Parteien gegenüber. Wer siegen will, fegt den Gegner mit allerlei Kriegsgerät von der Wiese. Die Kampfwürmer lassen grüßen.	eine Mischung aus *Worms* und *Gorilla.*	http://avagames.net Für Knobeltaktiker eine gelungene Umsetzung einer einfachen Spielidee.
SÖLDNER 21 Strategie 4 MByte (Spiel auf DVD)	George meint: Feindliche Basen sollte man zerstören! So schicken Sie Scharfschützen, Elite-Söldner und Bazooka-Schützen in den Kampf. Wer daran Freude hat, bastelt eigene Levels.	ein Mix aus *Civilization* und *Commandos.*	http://home.arcor.de/fvs1/soeldner21105.zip Rundenbasiertes Taktikspiel mit hohem Spaßfaktor.
SUPERSTAR CHEFS Jump & Run 1,54 MByte (Spiel auf DVD)	Was sammeln Köche und Reiner Calmund im Allgemeinen? Richtig, Fressalien! Damit ist auch dieses Jump & Run vollgestopft. Höhepunkt ist der spaßige und kurzweilige Zweispieler-Modus.	*Zool* im kooperativen Modus.	www.astatix.com Besonders zu zweit ein Megavergnügen! Einfach mal ausprobieren.

Sie kennen weitere exzellente Gratisspiele oder haben sogar selbst ein Meisterwerk programmiert? Melden Sie sich unter gratisspiele@pcaction.de!

60 TAGE PREPAID GAME CARD

WoW-Zocken für lau*

*** Wer jetzt für PC ACTION einen neuen Abonnenten wirbt, erhält eine WoW Game Card (60 Tage Prepaid) als kostenloses Dankeschön!**

Mit *World of Warcraft* ist für viele fantasybegeisterte Rollenspieler ein großer Traum in Erfüllung gegangen. Das bisher nur Echtzeit-Strategie-Spielern vorbehaltene Warcraft-Universum hat sich nun auch für die große Fangemeinde der Online-Rollenspieler geöffnet und weltweit bereits mehr als 3,5 Millionen Menschen in seinen Bann gezogen. Und die Community wächst und wächst. Mit der Prepaid Game Card können Sie 60 Tage lang *World of Warcraft* spielen. Nach Ablauf der 60 Tage fallen erstmals Abonnementgebühren an. Zum Spielen werden die Vollversion von *World of Warcraft* und eine Internetverbindung benötigt.

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (089) 20 959 125, Fax: +49 (089) 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD**
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/ 12 Ausg.)

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/ 12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Als Gratis-Dankeschön erhalte ich:

1 WoW Game Card (60 Tage Prepaid)
(Art.-Nr. 002729)
(Angebot nur solange Vorrat reicht)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6 bis 8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Monate und verlängert sich automatisch um weitere 12 Monate, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

PA PR 22





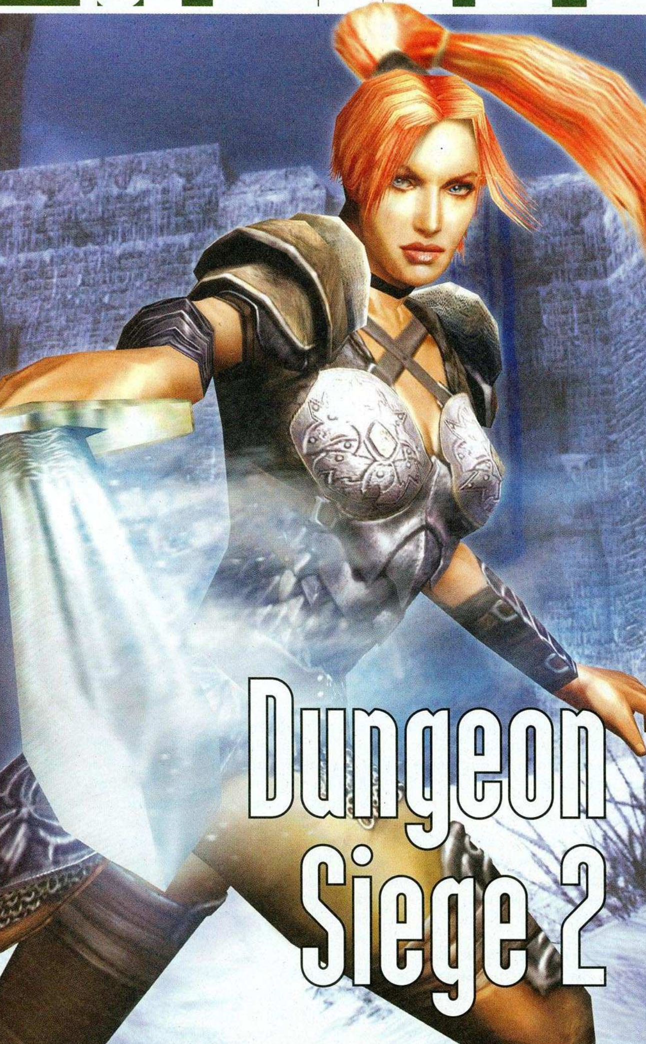
MIT DVD

ZWEI SPIELFILME:
LOST IN SPACE
FEMME FATALE

JETZT
NEU
AM KIOSK
FÜR NUR

2,99 €

SPIELE TIPPS



EINSENDE-HINWEISE

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie ebenfalls an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogrammes erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
8. Cheatprogramme packen wir gern auf unsere Cover-DVD und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
9. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*

TÄGLICH VON 8 BIS 24 UHR
* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86

KURZTIPPS

SPIELETIPPS

TIPPS&TRICKS-INDEX

HIER FINDEN SIE DIE SPIELETIPPS DER LETZTEN MONATE AUF EINEN BLICK.

Hilf mir mal kurz!

»Missbildung: Goldesel.«

RCT 3: SOAKED

Vergeben Sie in *Rollercoaster Tycoon 3: Soaked* eine der folgenden Bezeichnungen für die entsprechende Wirkung:

NAME	WIRKUNG
A. Hitchcock	Enten tauchen auf
Andrew Gillett	Parkwert erhöhen
Andrew Thomas	Weniger Reibung
Atari	Leute lachen
ATI Tech	Beschleunigen
Atomic	Große Explosion
Chris Sawyer	Besucher springen
D. Lean	Flugkamera-Editor
David Braben	Zugkettengeschwindigkeitslimit abschalten
FPS	Bilder je Sekunde zeigen
Frontier	Attraktionen unzerstörbar
Ghost	Town-Gäste bleiben draußen
Guido Fawkes	Feuerwerkseditor freischalten
James Hunt	Buggy fahren
John D. Rockefeller	Zusätzliche $ 10.000
John Wardley	Unbeschränkte Achterbahnhöhe
Jon Roach	Besucher fahren Karusselle
Jonny	Watts' Spionagekamera
Make Me Sick	Gästen wird schlecht
Mouse	Gäste schauen zu Boden
Photo-Story	Gäste fotografieren
Sam Denney	Leute fahren Achterbahn
Shifty	Gäste tanzen

MADAGASCAR

In Dschungeln ist gut fummeln: Biegen Sie im dritten Level rechts in den U-Bahn-Schacht ab. Dort finden Sie eines der versteckten Minispiele. Und auch beim Bankett können Sie abräumen: Gehen Sie zu dem Lemur auf der Trommel, wo die Speisen liegen. Wenn Sie ihn lange genug mit Ihrem Gelaber nerven, bekommen Sie etwas Essbares.

CODENAME: PANZERS – PHASE 2

Drücken Sie während des Spielens die **Eingabetaste** und tippen Sie dort die Kommandos aus der Liste ein.

CHEAT	WIRKUNG
VoteMeForPope	Unverwundbarkeit
BlessingOfWisdom	Erfahrung steigern
OfCourseIamPresident	1.000 Prestige zusätzlich
Kill Bill	Ein Treffer vernichtet den Gegner
BigBackPack	unbegrenzte Ressourcen
IbrahimHonestTraderOfQualityGoods	Unverwundbarkeit
support@stormregion.com	Mehr Unterstützung
Milestonewasyesterday	Mission gewinnen

EARTH 2160

Drücken Sie während des Spielens die Eingabetaste. Tippen Sie **cheats_2160** ein, um die Befehle zu aktivieren. Nun funktionieren folgende Cheats, die Sie übrigens per Pfeiltasten wiederholen können:

CHEAT	WIRKUNG
addMoney x	X Geld hinzufügen
time x	Uhrzeit auf x stellen
heal	Markierte Einheit heilen
SetExperiencePoints x	Erfahrungspunkte für markierte Einheit auf x setzen
AddExperiencePoints x	X Erfahrungspunkte bei markierter Einheit hinzufügen
ResetFog	Nebel entfernen
SetExperienceLevel x	Erfahrungslevel der markierten Einheit auf x setzen
kill	Gewählte Einheit töten
gamerate x	Spielgeschwindigkeit auf x setzen
researchAll	Alles erforschen
quit	Spiel verlassen

LIES MICH!

BATTLEFIELD 2

EINZELSPIELER MIT MEHR ALS 15 BOTS

Im Einzelspieler ist es möglich, mit mehr als 15 Computergegnern zu daddeln. Öffnen Sie dazu im Spielverzeichnis unter **\mods\bf2\AI** die Datei **AIdefault.ai** mit einem Texteditor (Notepad). Dort finden Sie folgende Passage:

```
aiSettings.overrideMenuSettings 1
aiSettings.setMaxNBots 32
aiSettings.maxBotsIncludeHumans 0
aiSettings.setBotSkill 1.0
```

Löschen Sie das Wort **rem** vor den ersten drei Zeilen. Die Zahl hinter der zweiten Zeile gibt an, wie viele Computerspieler Sie haben möchten. Hier können Sie fast jede beliebige Zahl eintragen, beispielsweise **32** oder **64**. Viele Bots setzen einen schnellen Rechner voraus. Die **0** hinter der dritten Zeile bedeutet, dass die menschlichen Spieler zusätzlich zu der vorher angegebenen Bot-Anzahl spielen. Das können Sie auch auf eine **1** ändern. Nun läuft eine normale Einzelspieler-Partie mit mehr Bots.

NAMEN DER BOTS VERÄNDERN

Öffnet Sie im oben genannten Ordner die Datei **BotNames.ai**, ebenfalls mit einem Texteditor. Hier können Sie den Bots Namen geben. Bei zu wenigen Namen tauchen diese im Spiel doppelt auf.

EINZELSPIELER-EINSTELLUNGEN ÄNDERN

Wechseln Sie im Ordner **Eigene Dateien** in das Verzeichnis **Battlefield 2\Profiles\Default**. Bearbeiten Sie hier die Datei **serverSettings.con** per Texteditor. Hier können Sie alle Einstellungen für den Einzelspieler-Modus festlegen. Suchen Sie nach folgenden Zeilen (eine kleine Auswahl) und ändern Sie die Werte dahinter:

```
sv.ticketRatio 200
sv.roundsPerMap 3
sv.timeLimit 0
```

Mit dem ersten Wert bestimmen Sie die Ticketanzahl, die zweite Zeile legt fest, wie viele Runden Sie auf einer Karte spielen und mit **sv.timeLimit** stellen Sie eine Zeitbegrenzung her. Nachdem Sie die Datei gespeichert haben, rechtsklicken Sie darauf, wählen **Eigenschaften** und setzen ein Häkchen bei **schreibgeschützt**. Das ist wichtig, da sonst alles auf die Standardeinstellungen zurückgesetzt wird.

KOOP-MODUS

Wenn Sie einen Server starten, zeigt der Ladebildschirm Ihre IP an. Merken Sie sich diese unbedingt. Weitere Spieler können nun mit auf den Server kommen, indem diese im Menü **Multiplayer** auf **Lan Mitspielen** oder **Internet Mitspielen** gehen und **Mit IP Verbinden** wählen. Genau dort gehört Ihre IP hinein. Wichtig: Der Knopf funktioniert nur, wenn sich der jeweilige Spieler mit einem Online-Konto einloggt.

Dungeon Siege 2

Monster metzeln leicht gemacht: Im Rollenspielhit DUNGEON SIEGE 2 arbeiten Sie sich durch die Reihen wie Mike Tyson auf einer Sexparty: Mit dem Knüppel in der Hand legen Sie alles flach, was nicht bei drei auf den Bäumen ist.

GRUNDLAGEN

Alle Aufgaben finden

Laufen Sie zu allen Leuten mit Ausrufezeichen und holen Sie sich die Aufgaben. Selbst wenn Sie diese nicht erledigen wollen, bekommen Sie dadurch Hinweise auf Verstecke. Manche Türen lassen sich plötzlich öffnen und zudem bewältigen Sie die meisten Aufträge nebenbei, wenn Sie der Haupthandlung folgen. Dafür gibt es dann meist rare Gegenstände, an die Sie beim Metzeln der Monster nicht kommen würden. Manchmal ist die Aufgabe jedoch nicht sofort offensichtlich und Sie feiern erst noch ein paar Dialoge mit anderen Figuren ab, bevor sie auftaucht. Also, immer schön fleißig „sabbeln".

Aufmerksam zuhören

Nichtspielercharaktere geben Ihnen in der Regel detaillierte Tipps. Hören Sie dabei gut zu, denn nicht alle Informationen sind in Ihrem Journal so exakt aufgezeichnet. Es kann schon mal passieren, dass Sie nicht wissen, wo Sie anfangen sollen, wenn die Dialoge zu schnell weggeklickt wurden.

Mehr Chancen auf seltene Gegenstände

Auch wenn manche Aufgaben keine Erfahrungspunkte versprechen, springt dabei manch wertvoller Gegenstand heraus. Diese sind selten (hellgrün, gold, blau) oder sogar einzigartig (violett). Bis Sie ein solches Kleinod durch Monsterlooten (erst das Monster über den virtuellen Jordan schicken, dann die Gegenstände einsacken) erhalten, gehört schon sehr viel Glück dazu. Einige Aufgaben belohnen Sie dagegen gleich mit zwei einzigartigen Gegenständen – nehmen Sie sich darum Zeit, so viele wie möglich zu lösen. Schauen Sie dabei auch immer abseits der Wege nach dunklen Ecken, hervorstehenden Mauersteinen, losen Lampen, beweglichen Statuen und versteckten Wegen oder im Gebüsch verborgenen Truhen. Sie finden praktisch überall etwas und entdecken so manchen Geheimraum.

Mehr magische Gegenstände finden

Im Mehrspieler-Modus brauchen Sie nicht alles mit einem Charakter zu erledigen – Sie nutzen einfach eine zweite Spielfigur und optimieren diese für das Aufspüren wertvoller Ausrüstung. Eine übliche Strategie, um mehr magische Gegenstände zu bekommen, besteht darin, möglichst viel Beute mit dem Bonus für erhöhten „Magical Drop" zu sammeln. Horten Sie diese Teile und geben Sie sie beispielsweise einem LAN-Mitspieler. Jetzt starten Sie ein neues Spiel mit der künftigen „Magie-Spürnase" und lassen sich die Bonus-Gegenstände wiedergeben. Nach und nach ist diese Figur immer weiter mit entsprechenden Bonus-Teilen ausgerüstet. Am besten geeignet für einen solchen Gegenstands-Finder ist die Spielrasse Mensch, da diese dafür vom Start weg mit einem zehnprozentigen Bonus versehen ist. Im Übrigen sind seltene und einzigartige Ausrüstungsteile immer magisch, sodass sich ein solcher Suchcharakter durchaus lohnt.

RICHTIG KÄMPFEN

Arrangieren Sie die Gruppe

- Stellen Sie die Formation richtig ein. Ziehen Sie dazu die Porträts per Maus an eine andere Position. Der oberste Held geht voran, der Rest kommt in der vorgegebenen Reihenfolge nach. So halten Sie die Fernkämpfer von vornherein im Hintergrund.
- Es ist wichtiger, den Fernkämpfer zu steuern, da dieser sich öfter zurückziehen oder in Schussposition bringen muss. Letzteres sollten Sie unbedingt selbst in die Hand nehmen. Die Helden schießen sonst häufig ungerührt gegen die nächstbeste Wand. Bei mehreren Angreifern funktioniert es auch anders: Wenn Sie den Nahkämpfer kontrollieren, beschäftigen Sie abwechselnd alle Kerle und halten sie von den Fernkämpfern weg.

Taktik-Tipps

- Halten Sie sich stets einen Ausweg frei. Rennen Sie nicht einfach an Gegnern vorbei zum nächsten Zielpunkt. Es könnte sein, dass Sie zum Rückzug blasen müssen und die ignorierten Knaben sich als Ihr Verhängnis entpuppen. Falls Sie wissen, dass ein schwerer Kampf bevorsteht, zaubern Sie vorher ein Portal in angemessener Entfernung herbei – als letzten Fluchtweg.
- Greifen Sie Anführer zuerst und am besten geschlossen an, falls Sie die Wachen nicht weglocken können. Ausnahme: Heiler, die den Umstehenden neues Leben einflößen, sollten noch früher dran glauben.
- Was recht häufig klappt: Locken Sie Bestien zu Heil- oder Magie-Schreinen und stellen Sie sich drauf. Ein Balken weniger, um den Sorge zu tragen ist.
- Bevor Sie die Beschwörungsformeln ausführen, schauen Sie, wo die nächsten Gegner sind. Oft laufen Sie ein gutes Stück im Zickzack und sammeln einigen Krempel ein, bevor Sie auf Widersacher stoßen. Bis dahin ist die Wirkung wieder verflogen.
- Stellen Sie nur auf Rage um (Taste **G**), wenn es sich um viele kleine, schwache Gegner handelt. Bei großen Brocken kon-



Putzen Sie gemeinsam die gefährlichen Anführer weg. Sparen Sie sich dafür die Spezialattacken auf. Wenn Sie vorher noch sein Gefolge weglocken, ist das leicht.



Halten Sie immer nach Schaltern Ausschau, die Geheimtüren öffnen. Suchen Sie einfach die Umgebung mit der Maus ab, irgendetwas leuchtet fast immer blau auf.


Die Aura des Wolfes sorgt dafür, dass über die Hälfte des physikalischen Schadens der in der Nähe stehenden Personen an den Gegner zurückfließt.


Eine simple Taktik, die aber häufig aufgeht: Locken Sie Kreaturen bis zum nächsten Heil- oder Mana-Schrein und stellen Sie sich drauf.

zentrieren Sie sich besser gemeinsam auf ein Exemplar. Zudem bleibt die Gruppe so dicht zusammen und kann sich schnell wieder zurückziehen. Auch praktisch in Höhlensystemen und auf der Flucht, damit keiner irgendwo zurückbleibt.

Schnell reagieren

Benutzen Sie die Schnelltasten, um Aktionen im Kampf zügig auszuführen. Die wichtigsten Tasten sind (Standardbelegung):

- **R** Gruppe sammeln
- **H** Heiltrank
- **M** Manatrank
- **U** Energiebalken unter den Helden anzeigen
- **F** Alle führen denselben Befehl aus.
- **G** Helden greifen selbstständig mehrere Ziele an.

Beachten Sie dabei:

- Es ist praktisch egal, wer welche Tränke im Gepäck hat. Solange die Gruppe etwas hat, geben Sie es an die Bedürftigen. Verteilen Sie ruhig die Tränke auf das Gepäck aller Mitglieder. Da Sie keinen Zugriff mehr auf das Inventar eines Bewusstlosen haben, laufen Sie so nicht Gefahr, plötzlich ohne jegliche Tränke dazustehen.
- **R** ist wichtig, wenn Sie die automatischen Kampfaktionen aktiviert haben. So verhindern Sie, dass ein Kämpfer in sein Unglück rennt.
- Die beiden wichtigsten Gegenstände Ihres Helden sind die Mana- und Gesundheitstränke. Ausgerechnet diese liegen etwas ungünstig angeordnet auf der Tastatur. **H** und **M** sind zwar logische Belegungen (**H** = Health/Gesundheit und **M** = Mana), dürften aber bei den meisten Spielern auf Unwillen stoßen. Denken Sie also daran, die beiden Schnelltasten mithilfe der Optionen Ihrer Spielweise entsprechend zu belegen.

Alte Gewohnheiten: automatischer Kampf

Altgediente *Dungeon Siege*-Spieler erinnern sich bestimmt noch an die automatischen Angriffe. Standardmäßig ist diese Option nun abgeschaltet, aber Sie können sie im laufenden Spiel mithilfe der Optionen aktivieren. Dies gilt gleichermaßen für die automatische Verteidigung. Unsere Empfehlung: Lassen Sie den automatischen Angriff deaktiviert (lockt nicht ungewollt Monster an) und schalten Sie die automatische Verteidigung an (verschafft stressfreieres Spielen, falls Sie mal einen Gegner übersehen haben). Achtung: Mit den aktivierten Optionen ist die Flucht wesentlich schwieriger.

In Bewegung bleiben

Im Kampf gegen bestimmte Monstertypen ist es ratsam, nach dem Abfeuern eines Pfeils oder Ausführen eines Zaubers, sich sofort zu bewegen, um keinen Treffer einzufangen. Wenden Sie diese Taktik bei Gegnern mit Distanz-Zaubern oder Fernkampfwaffen an. Achten Sie dabei auf die Zeitintervalle, die die Monster zwischen den Attacken benötigen, so können Sie Ihre Angriffe zeitlich perfekt abstimmen. Kurz gesagt: Greifen Sie an, wenn die Monster pausieren und laufen Sie, wenn die Widersacher in Aktion treten.

Wissen ist Macht

Wenn Sie die Welt von *Dungeon Siege 2* erforschen, stolpern Sie schon mal un-


Überlegen Sie sich gut, ob Sie nicht auf etwas Schaden verzichten können – zugunsten von erhöhten Chancen auf magische Gegenstände und mehr Geld.



Heben Sie alle Setgegenstände auf – wobei es mitunter lange dauert, bis Sie eine komplette Garnitur haben. Je mehr Teile ein Held trägt, desto mehr Boni gibt es.

Geht doch: Die beiden Nahkämpfer halten das Monster auf, während die Zauberin und der Bogenschütze aus sicherer Distanz mitmischen.



Die Beschwörungsformeln sollten Sie zum richtigen Zeitpunkt einsetzen. Zwar hält die Wirkung einige Minuten an, es sind aber nicht immer lohnenswerte Gegner in der Nähe.

verhofft in die Fänge eines Bossgegners, ohne darauf vorbereitet zu sein. Wenn das der Fall ist, treten Sie den geordneten Rückzug an – nutzen gleichzeitig aber die Situation, um sich mit den Schwächen des Biests vertraut zu machen. Notieren Sie sich diese wertvollen Informationen (Mauszeiger über das Biest halten) und kehren Sie später entsprechend ausgerüstet zurück. Die einfachen Gegner schauen Sie sich im Journal an, wenn Sie Schwierigkeiten mit einer bestimmten Sorte haben. Dort sind deren Eigenschaften und der eventuell vorhandene Schwachpunkt aufgelistet.

Wie am Schnürchen

Wie schon im ersten Teil können Sie auch im neuen *Dungeon Siege* eine altbekannte Taktik anwenden, das so genannte „Kiten" (anlocken, weglaufen, angreifen) böser Figuren. Zuerst nähern Sie sich Ihrem Ziel, bis es auf Sie zuläuft. Nun rennen Sie ein Stück weit weg und lassen den Angreifer in Kampfreichweite kommen. Wiederholen Sie das Spielchen, bis Ihr Widersacher am Boden liegt. Besonders bei Monstergruppen ist diese Taktik hilfreich, da Sie die Gruppen nach und nach auflösen. Fast alle Auseinandersetzungen sind in *Dungeon Siege 2* auf diese Weise kinderleicht zu gewinnen. Selbst bei Bosskämpfen klappt dieses Manöver recht gut, da die KI nicht damit umzugehen weiß. Im Teamspiel übernimmt in der Regel ein Spieler diese Lockvogelrolle, während der Rest der Gruppe auf die Gegner eindrischt. Achten Sie jedoch bei diesem Trick darauf, nicht in unerforschtes Gebiet zu rennen, da sonst noch mehr Gegner auftauchen.

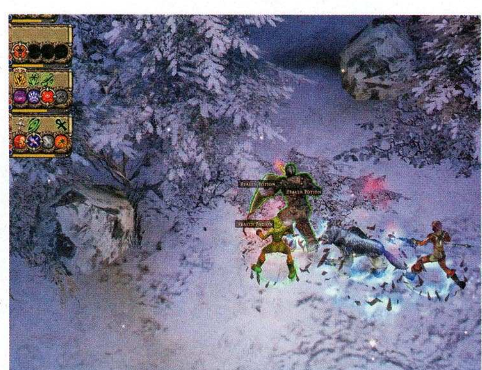
Überlegt sterben

Mehr als einmal geraten Sie mit Ihrer Gruppe in eine zunächst ausweglose Kampfsituation. Wenn Ihr Team auf eine Figur zusammengeschmolzen ist, beginnen Sie am besten mit der Flucht. Warum? Weil die Monster dann der überlebenden Figur folgen. Das erleichtert Ihnen später die Neugruppierung Ihrer Party. Locken Sie die Monster nicht weg, stehen diese Ihnen nämlich sofort im Weg, wenn Sie die Gruppe wieder beleben wollen.

Wiederbelebung: ja. Dafür zahlen: nein!

Im Falle Ihres virtuellen Ablebens verlieren Sie alle Waffen und die Rüstung. Natürlich könnten Sie einfach die Dienste des Nekromancers benutzen, aber das würde Sie schon einiges kosten. Marschieren Sie also lieber selbst zu der Stelle, an der Sie den Abgang in die ewigen Jagdgründe gemacht haben. Im Prinzip brauchen Sie nur schnell zu dem Platz kommen, wo die Ausrüstung liegt, der Rest erfolgt automatisch. Gehen Sie folgendermaßen vor:

- Nehmen Sie sich aus der Stadt reichlich Heiltränke mit.
- Weisen Sie die Gruppe an, zusammenzubleiben (also dieselben Befehle auszuführen) und deaktivieren Sie den automatischen Kampf, damit keiner auf die Idee kommt, zum nächsten Unhold zu wetzen.
- Lassen Sie sich nicht auf Kämpfe ein. Rennen Sie einfach schnurstracks an den Monstern vorbei, in der Regel folgen diese Ihnen nicht sehr weit.
- Praktisch ist es, wenn Sie zumindest ein paar einfache Rüstungsgegenstände für den Notfall in der Truhe verstaut ha-



Zumindest einer in der Gruppe sollte rudimentär Naturmagie und Survival (Überleben) beherrschen, damit Sie die Mana- und Heiltränke von den Büschen ernten können.



Aus brenzligen Situationen können Sie jederzeit per Portal fliehen. Nicht-Magiebegabten legen Sie eine entsprechende Rolle ins Gepäck.

ben. Sonst sind Sie den Monstern gänzlich schutzlos ausgeliefert.

Automatische Zauber

In den Zauberbüchern können Sie zwei Sprüche festlegen, die der Magier selbstständig anwendet – machen Sie das auf jeden Fall. Darunter fallen Heilzauber, Kreaturen erschaffen beziehungsweise lang anhaltende Steigerungszauber. Die Sprüche nicht mitten im Gemetzel ausführen – Sie sollten demjenigen zumindest eine kurze Kampfpause gönnen. Zaubersprüche wie Teleport und automatisch heilen kann ein magiebegabter Held übernehmen, er braucht aber Zauberei nicht als normale Waffe für den Kampf zu verwenden. So bleiben nach einem harten Kampf Reserven für diese wichtigen Sprüche übrig.

PARTYBILDUNG

Mitglieder anheuern

Sobald Sie über 500 Gold im Einzelspieler-Modus besitzen, reisen Sie zum Gasthaus und leisten sich zwei weitere Partymitglieder, wobei Sie einen Platz bei der Wirtin kaufen. Versuchen Sie dies zu erledigen, bevor Sie auf den vierten Morden-Turm im westlichen Greilyn-Dschungel treffen. Damit Ihre Mitstreiter richtig effektiv sind, stellen Sie sicher, dass diese so viel Erfahrungspunkte wie möglich sammeln und auch an Bosskämpfen teilnehmen.

Nummer vier im Team

Die ersten beiden Partymitglieder sind in Eirulan noch recht einfach zu bekommen. Für den vierten Platz sind dann schon 1.500 Gold fällig und die Auswahl an Söldnern dünnt aus. Überlegen Sie sich, ob Sie als viertes Mitglied nicht ein Tier kaufen, was noch mal 350 bis 500 Gold kostet.

Kuscheltiere

Für einen guten Weggefährten, einen Wolf, holen Sie sich die Aufgabe **Dire Wolf** vom Pet-Shop in Eirulan. Die angebotenen Tiere fungieren im Prinzip wie normale Krieger, können also ebenfalls Gepäck tragen, besitzen enorme Kampfkraft und Spezialattacken. Besonderheit: Sie können Ihr Haustier mit verschiedenen Gegenständen füttern, wodurch es weiter wächst; es kann auch die Party beeinflussen. Je nach Gegenstand steigt Ihr Pet in verschiedenen Disziplinen auf, wenn es die nächste Stufe erreicht. Je besser der Gegenstand, desto stärker wächst das Tier. Die Wirkung der Teile:

Nahkampfwaffen: Stärke
Magie und Zaubersprüche: Intelligenz
Fernkampfwaffen: Geschicklichkeit
Kämpferrüstung: Rüstung, etwas Stärke
Fernkämpferrüstung: Rüstung und etwas Geschicklichkeit
Tränke: Gesundheit und Mana
Reagenzien, Ringe und Amulette: alles

Überlegen Sie sich, was Sie dem Tier beibringen wollen. Ein Pet, welches ohne Magie kämpft, kann wenig mit mehr Geschicklichkeit anfangen. Der Aufwand lohnt sich: Der ausgewachsene Dire Wolf beispielsweise reflektiert 60 Prozent des physikalischen Schadens, den die Party erleidet, auf den Gegner zurück.

AUSBILDUNG

Lernen

Es ist empfehlenswert, dass Sie Ihren Held anfangs in mehreren Bereichen schulen. So kann selbst der grimmigste Krieger etwas Naturmagie gebrauchen, um sich heilen zu können oder einen Teleportspruch zu nutzen. Dafür genügen normalerweise ein bis zwei Stufen. Ansonsten konzentrieren Sie sich auf ein Hauptgebiet.

Spezialfähigkeiten

Überlegen Sie sich, womit Sie kämpfen beziehungsweise welche Zauber Sie einsetzen wollen: Weder können Sie die Steigerungen der Spezialfertigkeiten rückgängig machen, noch bekommen Sie genug Punkte, um alles gut zu lernen. Beispiel: Ein Krieger kann einhändig mit Schild, mit Zweihändern oder beidhändig mit zwei Waffen kämpfen. Spezialisieren Sie sich auf Zweihänder, kann Ihnen natürlich egal sein, wenn der Kämpfer keinen blassen Dunst von Schilden hat. Das wären vergeudete Steigerungspunkte.

Teleporter und Tränke selbst gemacht

Um Zeit und Gold zu sparen, trainieren Sie Naturmagie wenigstens auf Level 1. Dadurch sind Sie in der Lage, „Summon Teleporter" anzuwenden. Mit diesem Spruch beamen Sie sich schnell in die nächste Ortschaft, gehen Ihren Geschäften nach und kehren zum Ausgangspunkt zurück. „Parken" Sie diesen Spruch einfach in Ihrem Zauberbuch, um ihn bei Bedarf einzusetzen. Noch eine tolle Errungenschaft der Naturmagie: Sie können mit „Natural Bond" Manatränke von den leuchtenden Büschen sammeln. Das spart Geld und ist sehr nützlich. Jetzt brauchen Sie nur noch einen Punkt bei Fernwaffen, damit Sie mit „Survival" auch noch die Heiltränke ernten können.

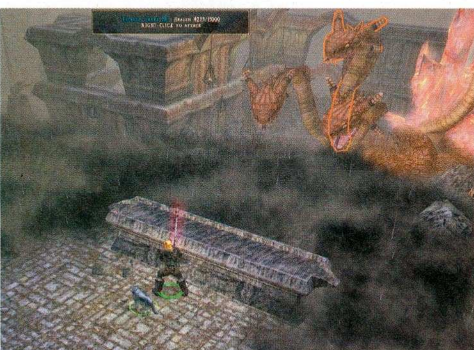
BOSSGEGNER

Endkampf erster Akt

● Jedes Monster hat eine Schwachstelle. So auch der Giant Trilisk, der mit vier Köpfen an eine Hydra erinnert. Das Biest können Sie nur besiegen, indem Sie zuerst den größten Kopf, Vitalus, zur Strecke bringen. Er heilt die übrigen Köpfe vollständig – nicht aber sich selbst. Eine gute Ausgangsposition haben Sie hinter der Mauer vor dem Tier. Da sind Sie vor dem Gift sicher. Greifen Sie von dort aus an, wenn sich der Nebel verzieht, und ziehen Sie sich zurück, sobald einer der Köpfe per Drohgebärde den nächsten Angriff ankündigt.

Zwischengegner zweiter Akt

Der große Baum bewacht das erste Fragment des Schildes. Bleiben Sie in Bewegung, da er langsam ist und Sie so seinen Attacken ausweichen. Bevor Sie sich den großen Baum vorknöpfen, beseitigen Sie seine „Blätterwerfer", die ganze Armeen von Laubwerk gegen Sie ins Feld schicken. Nun kann sich das Gewächs nicht mehr heilen und Sie setzen ihm vorzugsweise mit Feuer zu. STEFAN WEISS/ANSGAR STEIDLE



Vitalus heilt die anderen Köpfe, sodass sie Ihnen nichts anhaben können – nicht aber sich selbst. Gehen Sie hinter der Mauer in Deckung und legen Sie los, wenn der Nebel weg ist.



Der zweite Bossgegner: Zerstören Sie zuerst seine Blätterwerfer vollständig. Danach setzen Sie dem Baum zu – bleiben Sie in Bewegung! Feuer ist hier sehr wirkungsvoll.

World of Warcraft: Makros und Geldverdienen

Ist Ihnen die Bedienung von WORLD OF WARCRAFT zu umständlich oder brauchen Sie Knete? Wir helfen!

In *World of Warcraft* versteht man unter Makros frei programmierbare Buttons, die sich wie Fertigkeiten und Gegenstände in die Aktionsleisten einfügen lassen. Zu so einem Button erstellt man eines von zahlreichen, überwiegend simplen Scripts, die das Spiel um kleine Funktionen erweitern und die Bedienung vereinfachen. So haben Sie etwa per Makro die Möglichkeit, mit einem Mausklick die Waffen zu wechseln oder vordefinierte Chat-Nachrichten zu versenden.

Schritt für Schritt zum eigenen Makro

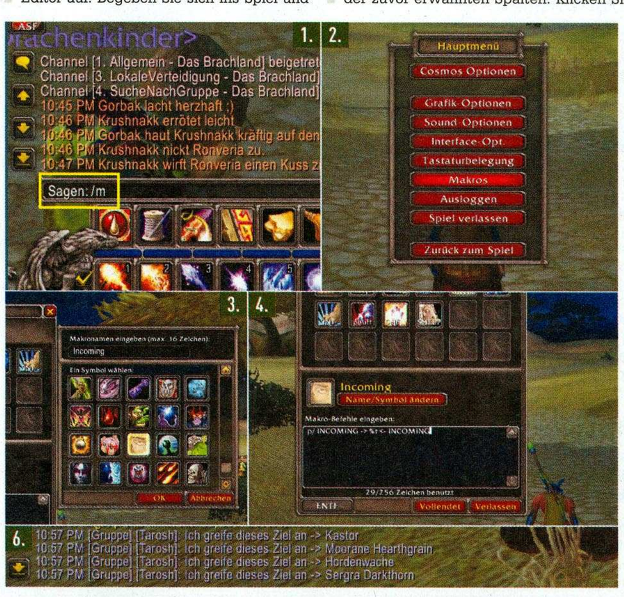
Im folgenden Beispiel erstellen wir ein Makro, welches eine Mitteilung an alle Gruppenmitglieder schickt. In diesem Fall teilen Sie den Spielern mit, dass Sie einen bestimmten Gegner angreifen möchten. Dies ist vor allem für diejenigen Spieler sinnvoll, die mit der Aufgabe des Pullens, also des Anlockens eines Gegners, betraut sind.

1. (Siehe Screenshot) Rufen Sie den Makro-Editor auf: Begeben Sie sich ins Spiel und drücken Sie die **Eingabetaste**, um die Chatkonsole zu öffnen. Tippen Sie **/m** ein und bestätigen Sie per **Eingabetaste**. Alternativ können Sie auch das Hauptmenü öffnen, wo Sie die Schaltfläche **Makros** finden.
2. Oben im Fenster des Makro-Editors sehen Sie mehrere leere Spalten, in denen Sie Ihre fertigen Makros ablegen können. Darunter befindet sich ein Eingabefeld, in dem Sie das ausgewählte Makro editieren können. Am unteren Fensterrand stehen die Schaltflächen **ENTF**, **NEU** und **Verlassen**. Klicken Sie auf **NEU**, um ein neues Makro zu erstellen.
3. Geben Sie in der Eingabezeile den Namen Ihres Makros ein. Für unser Beispiel haben wir **Incoming** gewählt. Suchen Sie sich anschließend ein passendes Icon aus der Liste aus. Sie können sowohl den Namen als auch das Icon zu einem späteren Zeitpunkt wieder ändern. Sie können Icons auch mehrfach verwenden, obwohl dann leicht Chaos in Ihrer Aktionsleiste entsteht. Klicken Sie nun auf **Ok**.
4. Ihr Makro befindet sich jetzt in einem der zuvor erwähnten Spalten. Klicken Sie es einmal an, um es auszuwählen. Im Eingabefeld geben Sie nun frei Ihre Scripts ein. In unserem Fall beschränken wir uns auf ein sehr einfaches. Tippen Sie ein:

/p Ich greife dieses Ziel an -> %t

Das **/p** steht in diesem Fall für den Party-Chatkanal, während das **%t** sich auf einen selektierten Gegner bezieht. Klicken Sie auf **Vollenden**. Das Makro ist damit fertig und einsatzbereit.

5. Nun ziehen Sie nur noch das Icon aus dem Makro-Editor bei gedrückter Maustaste in Ihre Aktionsleiste – genauso wie Sie es beispielsweise mit Zaubern aus dem Fertigkeitenbuch tun.
6. Wenn Sie sich in einer Party befinden und etwa einen Räuber angreifen möchten, wählen Sie diesen nur noch per Linksklick aus und klicken Ihren **Incoming**-Button an. Schon erscheint die Nachricht **Ich greife jetzt dieses Ziel an -> Räuber** im Party-Chatkanal. Ihre Gruppenmitglieder sind rechtzeitig gewarnt und können sich auf den Angriff einstellen – ohne zeitraubendes Getippe! In den folgenden zwei Beispielen **Ziel unterstützen** und **Verwandlung ankündigen** zeigen wir noch mal genau, wie ein Makro aufgebaut ist. Zudem sind es zwei der nützlichsten Makros überhaupt.



Makros per Copy & Paste ganz einfach einfügen

Wenn Sie *World of Warcraft* in einem Fenster laufen lassen, können Sie die Makro-Scripts noch einfacher in das Spiel übertragen. Im Hauptmenü finden Sie unter den Grafik-Einstellungen die Checkbox „Fenstermodus". In dieser Ansicht können Sie schnell und unkompliziert einen Script-Code aus einem separat geöffneten Text- oder Browserfenster kopieren und per STRG+V-Tastenkombination im Makro-Editor einfügen. So sind auch mehrere komplizierte Makros in Sekundenschnelle erstellt.

Ziel unterstützen

/assist %t
/script AttackTarget();

Mit diesem Makro eilen Sie einem Mitspieler per Mausklick zu Hilfe. Einfach einen Charakter anwählen und den entsprechenden Makro-Button verwenden, schon greift Ihre Figur das Ziel an, das Ihr Mitspieler in dem Moment attackiert. Eine ganz große Hilfe, insbesondere in unübersichtlichen Kämpfen, wie zum Beispiel in dicht bevölkerten Instanzen. Eine Alternative dazu wäre, das **%t** durch den Namen eines Mitspielers zu ersetzen. Wenn Sie etwa dem Heiler Ihrer Gruppe ein eigenes Unterstützungsmakro widmen, können Sie jederzeit die Gegner von ihm ablenken – und das alles mit nur einem Mausklick! Wenn Sie beispielsweise dem Spieler Lord_Magus zur Hand gehen möchten, sähe Ihr Makro so aus:

/assist Lord_Magus
/script AttackTarget();

Tipp: Um wirklich schnell jemanden zu unterstützen, empfehlen wir, das **/script AttackTarget();** durch das eines Fernangriffs, etwa einen Zauber, zu ersetzen.

Das fertige Makro eines Zauberers könnte beispielsweise so aussehen:

/assist %t
/wirken Feuerschlag(Rang 2)




Verwandlung ankündigen

Als Magier besitzt man die großartige Fähigkeit, Gegner in Schafe zu verwandeln, was bei mehreren Feinden auf engstem Raum praktisch ist. Viele Spieler nehmen sich nicht die nötige Zeit, um einen Angriff zu planen oder sich auf ein gemeinsames Ziel zu einigen. Dann passiert es oft, dass der vom Magier verwandelte Gegner angegriffen wird, was die Verzauberung aufhebt und den wütenden Feind ins Kampfgeschehen zurückbringt. Koppelt der Magier seinen Verwandlungszauber mit einer Benachrichtigung, wissen die Gruppenmitglieder stets, welcher Gegner vorerst nicht anzugreifen ist. Das dazu nötige Makro sieht wie folgt aus:

/wirken Verwandlung(Rang X)
/p Sheep >>> %t

Beachten Sie: Für das **X** setzen Sie den Rang des Verwandlungszaubers ein, den Sie verwenden möchten, also beispielsweise **Verwandlung(Rang 1)**.

Textausgabe per Umschalttaste + Linksklick

Manch ein Spieler hat es sicher schon herausgefunden: Bei geöffnetem Chat-Eingabefeld halten Sie lediglich die Umschalttaste gedrückt und linksklicken dann einen beliebigen Gegenstand an, schon ist dessen Name eingefügt. Das Gleiche funktioniert auch mit anderen Elementen, zum Beispiel mit Aufgaben oder eben auch mit dem Makro-Editor. Praktisch alle Zaubersprüche und Fähigkeiten aus dem Fertigkeitenbuch sind auf diese Weise übertragbar.

Tipp: Um das Spielererlebnis auf Rollenspielservern nicht durch unschöne Formulierungen zu trüben, können Sie Ihre Makros sprachlich aufpeppen. Ihr Makro könnte dann etwa so aussehen:

/wirken Verwandlung(Rang X)
/me verwandelt %t in ein blökendes Schaf.

Wenn Ihr Magier Largos einen Murloc verwandelt, erscheint folgende Nachricht: „Largos verwandelt Murloc in ein blökendes Schaf."

Wo bekomme ich Befehle für eigene Makros her?

Wenn Sie selbst mit dem Makro-Editor experimentieren möchten, raten wir, sich mit den allgemeinen Slash-Kommandos (wie etwa Emotes) auseinander zu setzen. Dort finden Sie genügend Stoff für erste Script-Versuche. Allerdings sind manche Befehle nur sehr erfahrenen Anwendern zu empfehlen. Die folgenden Anweisungen lassen Neulinge besser aus:

/script <API-Befehle>
/skript <API-Befehle>
/run <API-Befehle>
/rennen <API-Befehle>
/console <Konsolen-Befehl>
/konsole <Konsolen-Befehl>

Wir wünschen Ihnen viel Erfolg mit diesen und Ihren selbst gemachten Makros!

Noch mehr Makros!

Hier finden Sie eine Auswahl weiterer Makros, die Ihnen die Bedienung von *World of Warcraft* deutlich erleichtern sollten. Jedes dieser fertigen Scripts benötigt nur einen Mausklick auf ein Symbol in Ihrer Aktionsleiste – und schon wird es ausgeführt.

Würfeln

/random 1-100

Mit diesem Makro würfelt man eine Zufallszahl zwischen 1 und 100. Es handelt sich zwar um ein sehr simples Makro, doch ist es besonders in Instanzen praktisch, da dort viele Truhen sind, um die man idealerweise würfelt.

Haltungswechsel (Krieger)

/wirken Verteidigungshaltung;
/wirken Kampfhaltung;
/wirken Berserkerhaltung;

Auf den ersten Blick erfüllt dieses Makro noch keinen Zweck – um die Haltung zu wechseln, klickt man als Krieger ohnehin nur einen Button an. Der Clou: Die Makros lassen sich auf die Aktionsleiste legen und sind dort per Zahl deutlich einfacher zu bedienen. Beachten Sie: Natürlich stellen Sie jede der drei Textzeilen in jeweils ein eigenes Makro!

Out of Mana (Ich habe kein Mana mehr)

/oom

Falls Ihnen das Mana ausgehen sollte, brauchen Sie nur das „Out of Mana"-Makro zu verwenden und schon wissen Ihre Gruppenmitglieder, dass Sie eine Erholungsphase einlegen wollen.

Schnelle Quest-Textanzeige

/script QUEST_DESCRIPTION_GRADIENT_CPS = 600000
/script RegisterForSave(„QUEST_DESCRIPTION_GRADIENT_CPS")
/script DEFAULT_CHAT_FRAME:AddMessage(„Sofortige Questanzeige aktiv");

Man legt das Makro ganz normal an und führt es aus. Die Quest-Texte laufen nun nicht nur wesentlich schneller ab, sondern das Spiel merkt sich das auch nach dem Beenden. Das bedeutet, ein einziges Mal Ausführen genügt. Die Beschleunigung kann man auch wieder rückgängig machen. Zu diesem Zweck einfach nur den Wert 600.000 durch 40 ersetzen.

Pet + Jäger-Mal

/wirken Jäger-Mal(Rang X)
/script PetAttack()

Mit diesem Makro sollte sich für Jäger die Hektik am Anfang eines Kampfes deutlich reduzieren. Selbstverständlich ersetzt man das X durch den entsprechenden Rang.

Sich selbst (Heilung, Buffs) oder einen bestimmten Mitspieler verzaubern

/target „IHR NAME ODER MITSPIELERNAME"
/wirken „ZAUBER(RANG X)"
/script TargetLastEnemy();

Heilen und Buffen, ganz ohne jemanden zu selektieren – mit diesem Makro geht das! In der ersten Zeile geben Sie entweder Ihren Namen oder den eines Mitspielers ein. In der zweiten Zeile den Namen des Zaubers angeben und das X durch die gewünschte Zauberstufe ersetzen. Beachten Sie bitte, dass die Anführungszeichen nur Platzhalter sind; im fertigen Makro haben die nichts zu suchen!

Analyse Makro

/script if(UnitExists(„target")) then E="target" X="%t"; else E="player" X=UnitName(„player");end; DEFAULT_CHAT_FRAME:AddMessage(X..", („..UnitLevel(E)..")"..
UnitClass(E)..", HP „..UnitHealth(E).."%, Mana „..UnitMana(E));

Mit diesem Makro erhält man auf Knopfdruck verschiedene zusammengefasste Informationen über das angewählte Ziel – beispielsweise wie viel Lebens- und Manapunkte das Gegenüber noch hat oder welcher Klasse es angehört. Ganz wichtig: das Makro zusammenhängend eintippen; es geht also direkt nach dem hier notwendigen Zeilenumbruch weiter.

IM HANDUMDREHEN REICH

Ob es nun ein besonders tolles Einhand-Schwert oder das ersehnte Reittier ist – auch in *World of Warcraft* bedarf es einer prall gefüllten Geldbörse, um sich Annehmlichkeiten leisten zu können. Damit Sie nicht gerade dann mit leeren Taschen dastehen, wenn ausgerechnet das Teil Ihrer Träume im Auktionshaus im Angebot ist, geben wir Ihnen konkrete Tipps und Anregungen zum Thema „Geld verdienen". Sowohl Spieler auf niedrigen Stufen als auch Level-60-Charaktere dürften Ihre Finanzen so in den Griff bekommen.

TIPPS FÜR DAS AUKTIONSHAUS

Den Markt überblicken

Eine Regel der Marktwirtschaft: Kaufe billig, verkaufe teuer! Beachten Sie die Preisentwicklungen im Auktionshaus. Kaufen Sie von einer Sorte Waren das gesamte Sortiment auf, sobald die Preise niedrig sind. Dann bieten Sie die Gegenstände selbst an, zu einem höheren Kurs. Damit das Risiko von Geldverlusten gering bleibt, stellen Sie zunächst nur kleinere Mengen der Ware ein und vergleichen den Verkaufs- mit dem Einkaufspreis. Falls Sie jemand unterbieten möchte, können Sie entweder seine Angebote aufkaufen oder einige Tage warten, bis sich die Lage auf dem Markt beruhigt hat. Kaufen Sie auch blaue und lila Gegenstände von Leuten, die diese halbwegs günstig im Handels-Chat anbieten (handeln Sie die Preise runter!), und verkaufen Sie die seltenen Stücke dann teurer im Auktionshaus.

Gebührenfrei anbieten

Bedenken Sie, dass es Gebühren kostet, einen Gegenstand im Auktionshaus anzubieten. Deshalb sind Verzauberkunstgegenstände wie Splitter und Staub die beste Wahl, um im Auktionshaus Geld zu machen – da sind keine Gebühren fällig. Insbesondere hochstufige Splitter wie die seltenen großen strahlenden oder die kleinen blitzenden, wie man sie aus blauen Waffen und Rüstungen bekommt, sind äußerst begehrt und hoch gehandelt.

Der richtige Zeitpunkt zum Kaufen und Anbieten

Kaufen Sie immer unter der Woche im Auktionshaus ein und verkaufen Sie die Waren am Wochenende, da sich dann wesentlich mehr Spieler gleichzeitig in *World of Warcraft* aufhalten. Berücksichtigen Sie die regelmäßigen Serverwartungen, während denen man das Spiel nicht betreten kann. Gehen Sie einige Minuten vor dem Beginn der Wartung in das Auktionshaus und suchen Sie nach wertvollen Gegenständen, deren Auktion in kurzer oder mittlerer Zeit, also während der Serverarbeiten, ausläuft. Wenn das passiert, kann niemand Ihr Gebot übertreffen oder den Preis in die Höhe treiben. Sie kaufen also billig die teuren Gegenstände ein, bieten Sie später nach den Wartungsarbeiten wieder im Auktionshaus an – und verdienen wesentlich mehr Geld, als Sie investiert haben. Umgekehrt bedeutet das natürlich, dass Sie keinerlei Waren anbieten sollen, wenn die Versteigerung während der Serverwartung auslaufen würde. Verkaufen Sie klassenspezifische Gegenstände immer nur in dem Auktionshaus, das die jeweilige Klasse benutzen kann. Wenn Sie beispielsweise als Hordespieler Set-Gegenstände von Paladinen in Orgrimmar verscherbeln, machen Sie längst nicht so viel Geld, wie Sie im Auktionshaus von Gadgetzan bekommen hätten. Das Goblin-Auktionshaus ist für Horde- und Allianzspieler zugänglich – verkaufen Sie deshalb solche Teile, die von Ihrer eigenen Fraktion nicht sinnvoll zu nutzen sind, in Gadgetzan.

Kaufen Sie in großen Mengen

Gegenstände wie Pflanzen, Leder und Mineralien sollten Sie immer in größeren Stückzahlen erwerben, also lieber einen 20er-Stapel als zehn einzelne Objekte. Anschließend verkaufen Sie die Gegenstände in Einzelstücken zum erhöhten Kurs – schon haben Sie Gewinn gemacht.

Seltene Haustiere verkaufen

Mit Schlangen, Katzen und Eulen lässt sich eine Menge Geld verdienen, da viele Spieler gern ein Haustier der anderen Fraktion mit sich führen – ein vielleicht unsinniges, für Sie jedoch lukratives Hobby. Kaufen Sie einige der Viecher Ihrer Fraktion und stellen Sie sie in das neutrale Auktionshaus in Gadgetzan. Dort können Spieler der anderen Fraktion das Tier für zwei bis vier Goldstücke (!) erstehen und es voller Stolz spazieren führen. Sie können sich auch mit einem Spieler der anderen Fraktion absprechen, sich so gegenseitig mit frischer Ware beliefern und die Kuscheltiere der anderen Fraktion im eigenen Auktionshaus verkaufen – dort bringen sie noch mehr Geld. Auf einem PvP-Server kann man aber nicht gleichzeitig einen Horde- und Allianz-Charakter erschaffen, um alles selbst zu machen.

Seltene Rezepte verkaufen

In Azeroth sind Händler verteilt, die seltene Rezepte und Bastelanleitungen für Herstellungs-Berufe wie Alchemie oder Schmiedekunst verkaufen. Viele Spieler wissen nicht, wo genau sich diese Händler befinden. Wenn Sie also bei so einem Nichtspielercharakter vorbeikommen, der ein seltenes Rezept im Angebot hat, kaufen Sie es und bieten Sie es danach zu einem deutlich höheren Preis im Auktionshaus an. Beispielsweise kann man das Mondstoff-Rezept in Everlook, Winterspring für zwei Gold vom Händler kaufen, im Auktionshaus aber vier bis zehn Gold dafür rausschlagen. Oder man sieht sich in Moonglade nach Händlern mit Rezepten um: Da diese Region für Nicht-Druiden erst auf einem sehr hohen Level betretbar ist – während Druiden bereits sehr früh per Teleport-Zauber dorthin reisen – kann man hier Rezepte finden, die sich im Auktionshaus zu wesentlich höheren Preisen verkaufen lassen. Sie können sich auch einen Druiden als Zweitcharakter erstellen, einige Levels hochspielen und dann Ihren Hauptcharakter mit den Rezepten versorgen. Eine weitere gute Möglichkeit, um mit Rezepten viel Geld zu verdienen, bietet sich in Düsterbruch: Im Bibliotheks-Abschnitt gibt es einen Nichtspielercharakter, der das Rezept für eine Mondstoff-Robe verkauft. Vier Gold kostet der Spaß, jedoch können Sie im Auktionshaus leicht 15 und mit Glück sogar mehr als 30 Gold machen – abhängig von der Konkurrenz.

Mit Set-Gegenständen handeln

Halten Sie die Augen offen nach Spielern, die Set-Gegenstände im Handels-Channel anbieten. Da praktisch alle Spieler Ihre Sets vervollständigen möchten, können Sie mit dieser Sorte Ausrüstung Profit machen, indem Sie auch hier den Preis runterhandeln und das Teil dann im Auktionshaus teuer verkaufen. Wenn Sie sich in einer Gruppe befinden und ein Set-Gegenstand abgelegt wird, den niemand wirklich benötigt, sollten Sie auf jeden Fall mitwürfeln!

Mit Erste-Hilfe-Büchern handeln

Auf Allianz-Seite sollte man Stromgarde im Arathi-Hochland aufsuchen und sich dort in die sichere Zone begeben – biegen Sie hinter der Brücke nach dem Eingangstor bei der ersten Kreuzung rechts ab und folgen Sie dem Weg bis zu dem Tor mit den Wachen. Dort hat ein Typ namens Deneb Erste-Hilfe-Bücher, durch die man die Fähigkeit erlernt, neue Bandagen-Sorten herzustellen. Man kann sie für weniger als ein Gold erstehen und für mindestens das Doppelte im Auktionshaus verticken. Zwar kennen viele Spieler diesen Trick, doch ändert das nichts daran, dass sich so immer noch viel Knete machen lässt.

Kaufen und Entzaubern

Bringen Sie in Erfahrung, in was sich Dinge entzaubern lassen. So bekommt man aus grünen Linsen fast immer einen großen leuchtenden Splitter heraus – ein begehrter Gegenstand, der viel Geld einbringt. Suchen Sie also die grünen Linsen im Auktionshaus und vergleichen Sie deren Kaufpreise mit den Verkaufspreisen von großen leuchtenden Splittern. Wenn die Splitter für mehr Geld weggehen als die Linsen, kaufen Sie die auf, entzaubern sie und bieten die Splitter an. Sollte Verzauberkunst keine Ihrer beiden Hauptberufe sein, können Sie sich auch hier mit einem Zweitcharakter aushelfen – platzieren Sie den Wicht im Auktionshaus und lassen Sie ihn Ihre Waren entzaubern.

Wächtersteine als Geldquelle

Viele der neuen Rezepte in *World of Warcraft* benötigen wertvolle „Zutaten" wie etwa Wächtersteine. Diese werden nur an einer Stelle im Spiel abgelegt: Bei den steinernen Level-60- und -61-Elite-Wächtern im Un'goro Krater. Nach der Einnahme stärkender Tränke kann man gut allein gegen diese Gegner antreten, ein entsprechend hoher Charakterlevel vorausgesetzt. Die Steine bekommt man mit einer ungefähren Wahrscheinlicheit von 20 Prozent pro Wächter und sie gehen im Aukti-





onshaus mitunter für sieben bis 20 Goldstücke weg. In einer Stunde können Sie vier bis sechs dieser Steine erbeuten, was Ihnen 30 bis 120 Goldstücke einbringt!

Elixier der rohen Gewalt

Dieser Trank wird im Auktionshaus für viel Geld gehandelt, jedoch wissen viele Spieler nicht, wie man an das seltene Rezept gelangt. Im Un'goro Krater liegen Bloodpetal-Sprösslinge auf dem Boden verteilt; sammeln Sie 15 Stück und geben Sie sie an Dadanga, nordwestlich von Marshals Zuflucht. Man erhält ein Paket, in dem sich neben Tränken, Pflanzen und vergleichbaren Gegenständen auch in seltenen Fällen das besagte Rezept für den Trank befindet. Möglicherweise benötigt man einige Versuche, bis man es bekommt, jedoch kann man im Auktionshaus durchaus 50 Gold damit verdienen. Als Alchemist kann man das Rezept benutzen und die begehrten Tränke brauen, die zu guten Profiten im Auktionshaus führen.

Invasion der Elementare

Viele Zocker benötigen für die Herstellung von Gegenständen begehrte Essenzen, wie die des Wassers oder der Luft. Normalerweise „farmen" Sie stundenlang, verprügeln also Gegner und sammeln Gegenstände, um eine brauchbare Menge der Essenzen zusammenzuhaben. Seit dem Patch 1.4 greifen nun Elementare im Un'goro Krater und in Winterspring an – die ideale Gelegenheit, um viele zu vernichten und so in kurzer Zeit an Essenzen zu gelangen. Ein weiterer guter Ort, um die kostbaren Teile zu erbeuten, ist die High-Level-Region Silithus, in der sich ebenfalls viele Elementare herumtreiben.

BOSSRUNS FÜR EINZELGÄNGER

Welchen Charakterlevel muss ich haben?

Generell kann man auf Level 60 alle niedrig- bis mittelstufigen Instanzen allein schaffen, aber der Zeitaufwand lohnt selten, da die Beutestücke nicht wertvoll genug sind. Auf einem hohen Level, idealerweise Level 60, kann man aber einige Bosse aus hochstufigeren Instanzen im Alleingang bewältigen. Sicherer und schneller geht es im Team mit einem Mitspieler – dann teilen sie allerdings die Beute. Die Entscheidung liegt bei Ihnen und Ihren Fertigkeiten als Solo-Spieler.

Tendris Warpwood, Düsterbruch

In der westlichen Instanz von Düsterbruch hält sich der Bossgegner Tendris Warpwood auf, den man mit einer erfahrenen Gruppe von fünf Mann leicht besiegen kann. Der Clou: Wer besonders vorsichtig ist, kann den Boss erreichen, ohne auf dem Weg einen einzigen Gegner zu bekämpfen! An den patrouillierenden Bäumen kommen Sie vorbei, indem Sie an den Wänden entlangschleichen. Wenn Warpwood erledigt ist, verlassen Sie den Düsterbruch, setzen die Instanz zurück (die Gruppe auflösen und erneut einladen; wichtig: jemand anderes als der Vorgänger hat den Rest einzuladen) und wiederholen den Bossrun – so kommen Sie in einer Stunde auf rund zehn bis 15 erfolgreiche Kämpfe gegen Warpwood. Der Boss legt gute Teile ab, darunter einen grünen Stab, eine blaue Lederhose (150 Rüstung, +12 Ausdauer, +20 Intelligenz, +13 Willenskraft, verbesserte Chance auf kritischen Treffer bei Zaubern um 1 %), einen blauen Schwere-Rüstung-Gürtel (202 Rüstung, +14 Beweglichkeit, +6 Ausdauer, +9 Intelligenz, verbesserte Chance auf kritischen Treffer um 1 %) sowie Gegenstände, die verschiedene Klassen-Quests beginnen.

Tüftler Gizlock, Maraudon

Der Goblin in Maraudon ist solo recht einfach zu besiegen und legt unter anderem ein blaues Schild (1835 Rüstung, 32 Block, +5 Ausdauer, +10 Intelligenz, stellt 4 Mana alle fünf Sekunden wieder her), eine blaue Schusswaffe (27.4 Schaden pro Sekunde, +5 Arkan-Resistenz, +19 Angriffskraft auf Distanz-Angriffe) und ein blaues Einhand-Schwert (35.2 Schaden pro Sekunde, +6 Intelligenz, erhöht die Chance auf kritische Treffer mit Zaubern um 1%) ab.

Zul'farrak Zwischenbosse

Auf einem höheren Level kann man die meisten der Mini-Bosse in Zul'farrak auch allein bewältigen, solange Sie die umherstreifenden Patrouillen im Auge behalten. Sie werfen Ausrüstung verschiedenster Art für alle Levels und Klassen ab.

Hügel von Razorfen

Eine kleine Instanz im Brachland, in der Einzelgänger höherer Levels wie auch kleine Gruppen mittelstufiger Charaktere zahllose Gegenstände absahnen. Da die Instanz kurz und kompakt ist, können Sie sich direkt von einem Bossgegner zum nächsten kämpfen. Sie haben gute Chancen auf eine Menge blauer Gegenstände, darunter eine Plattenrüstung (373 Rüstung, +10 Stärke, +8 Beweglichkeit, +15 Ausdauer), ein Cape, außerdem eine Stoffrobe, ein Plattenhelm, Lederhandschuhe, eine schwere Rüstung für Schamanen, Stoffgürtel, Halsketten und noch einiges mehr. Auch wenn es keine Gegenstände für hochstufige Charaktere sind, machen Sie doch eine Menge Geld damit – alternativ können Sie die Beute ja immer noch entzaubern.

WEITERE GELDTIPPS

„Farmen" für hochstufige Spieler

Es gibt viele Stellen im Spiel, an denen man sich gut für eine Stunde oder zwei aufhalten kann, nur um Gegner dort wiederholt zu plätten und Erfahrungspunkte sowie Gegenstände einzusacken. Beispielsweise gibt es im Un'goro-Krater eine Höhle (wo man den Roboter A-Me 01 für eine Aufgabe sucht), in der man auf eine Horde leicht zu besiegender Affen trifft. Diese werfen viele Dinge ab, die man für gutes Geld beim Händler verkaufen kann, aber auch einige blaue Gegenstände, die Sie am besten ins Auktionshaus stellen. So verdienen Sie in rund einer Stunde 15 Gold – und das nur, indem Sie eine Zeit lang gegen Affen kämpfen. Ein weiterer guter Punkt, um beim „Farmen" an Gegenstände zu kommen, ist der Tempel der Trolle in den östlichen Pestländern. Die Trolle legen oftmals grüne, manchmal blaue und sehr selten lila Gegenstände ab. Erstere verkauft man besser beim Händler, der Rest geht ins Auktionshaus. Auch kann man Runenstoff von den Gegnern abstauben. Das Thorium sowie die seltenen Pflanzen, die in diesem Bereich vorkommen, lassen sich im Vorbeigehen einsammeln.

Das Scharlachrote Kloster im Alleingang meistern

Ab Level 50 ist das Scharlachrote Kloster eine der besten Instanzen, um in kurzer Zeit eine Menge Gegner zu vermöbeln und deren Gegenstände einzusacken. Spätestens auf Level 60 sind Sie in der Lage, die Instanz allein zu spielen. Leeren Sie vorher Ihr Inventar bis auf das Nötigste, erledigen Sie jeden Gegner und nehmen Sie alle wertvollen Gegenstände mit. Am Ende besitzen Sie tonnenweise grüne Gegenstände und Seidenstoff (diesen immer erst zu Bandagen verarbeiten, bevor Sie ihn beim Händler verkaufen). Hersteller Blizzard hat das „Farmen" von Kloster-Bossgegnern mittlerweile unattraktiver gemacht, indem einige der Teile entwertet wurden, sprich: Sie bekommen nun deutlich weniger Geld für den Kram. Wer Verzauberkunst betreibt, kann hier trotzdem eine Menge Kohle scheffeln, da die Dinge der Bossgegner sich immer noch in die sehr begehrten Staub- und Splittersorten entzaubern lassen – und für die bekommen Sie im Auktionshaus ordentlich Bares. FELIX SCHÜTZ

Wo soll ich „farmen"?

In kleinen Gruppen und mit Flächenzaubern können Sie an diesen Stellen schnell Erfahrungspunkte und Gegenstände sammeln.

Level 24-30
- Gnoll-Lager im Redridge-Gebirge
- Gnoll-Lager im Sumpfland, nahe dem Eingang zu Loch Modan
- Raven Hill Friedhof in Duskwood

Level 31-36
- Yetis in Hillsbrad
- Die schimmernde Ebene in Thousand Needles
- Syndicate-Lager nördlich von Tarrens Mühle
- Trolle in Witherbark, Arathi Hochland

Level 37-40
- Elementare in den Hügeln des Ödlandes
- Raptoren in den Marschen von Dustwallow, nordöstlich von Brackenwall

Level 41-49
- Syndicate-Lager im Alterac-Gebirge
- Woodpaw-Lager in Feralas
- Piratenlager in Tanaris

Level 50-55
- Die sengende Schlucht: der Kessel
- Piraten in Tanaris, hinter den Höhlen der Zeit

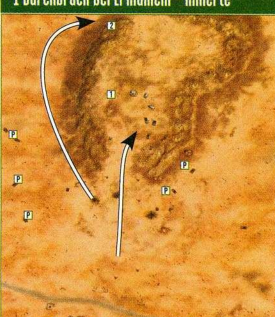
Level 56-60
- Oger im Gebirgspass der Totenwinde
- Felwood
- Scharlachrote Holzfäller in den westlichen Pestländern

Codename: Panzers – Phase 2

Im zweiten Teil unserer Komplettlösung zu CODENAME: PANZERS – PHASE 2 erfahren Sie alles über die Feldzüge der Alliierten und der Partisanen.



1 Durchbruch bei El Alamein – Alliierte



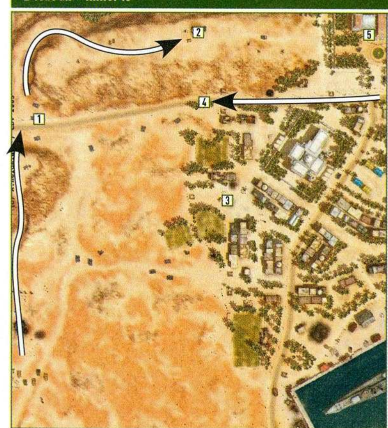
Pausieren Sie zunächst das Spiel. Sie geben nun einige Befehle, die gleichzeitig auszuführen sind:

1. Lassen Sie die Panzerbesatzungen von der Kidney Ridge [1] zu den leer stehenden Panzern rennen [P]. Beachten Sie, dass im Westen noch zwei Crusader stehen, die Sie nicht von Anfang an sehen können.
2. Senden Sie sofort die Reparatur- und Versorgungslastwagen los, damit diese die Panzer an der Front unterstützen.
3. An vorderster Linie ziehen Sie die Soldaten ab und verlangsamen mit den Panzern den Vormarsch der Deutschen. Mehr ist nicht nötig, denn im direkten Gefecht würden Sie nur zu viele Einheiten verlieren. Sammeln Sie sich erst, um nicht in Unterzahl zu sein.

Die gerade erbeuteten Panzer reparieren Sie gleich beim Lager und bewegen alle verbliebenen Kräfte auf das Plateau. Sichern Sie die Auffahrt mit den Geschützen. Westlich hinter dem Lager ist eine weitere Auffahrt [2], damit sich die Fahrzeuge nicht auf dem schmalen Weg vorn stauen. Vorsicht: Dort kommen zwei gegnerische Panzer angerollt, nachdem Sie das erste Hauptziel abgeschlossen haben.

Leiten Sie den Gegenschlag ein. Senden Sie alle Panzer in Richtung der Stadt. Dabei haben Sie als Geheimziel eine der 88er Flaks zwischen den Häusern zu erobern. Das machen Sie aber besser erst, wenn sich in der direkten Umgebung keine Gegner mehr befinden, sonst ist es ein Suizidkommando.

2 Tobruk – Alliierte



Kaufen Sie sich einen Reparaturwagen und eventuell noch Panzer, beziehungsweise werten Sie die vorhandenen auf.

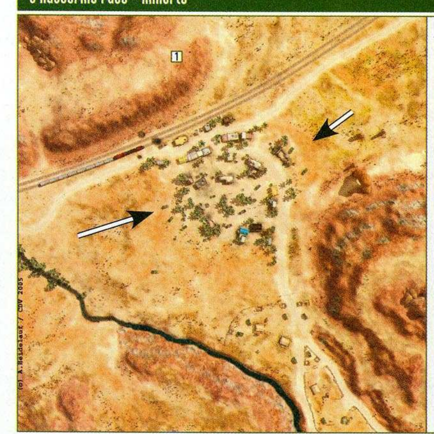
Ihre Infanteristen haben Minensucher dabei. Lassen Sie sie voranschreiten, da auf dem direkten Weg zu dem Kontaktmann einige Sprengkörper vergraben liegen. Besser ist es jedoch, wenn Sie außerplanmäßig am westlichen Rand über den Hügel zum Kontrollpunkt [1] an der Straße vorstoßen und vor allem danach den Nachschubposten [2] auf dem Berg einnehmen. Dadurch haben Sie eine sehr gute Ausgangsposition, um in die Stadt vorzudringen. Rechnen Sie mit starker Gegenwehr. Dennoch sollten es Ihre Panzer zusammen mit dem Mechanikerwagen ohne Verluste schaffen.

Am westlichen Stadtrand befindet sich noch ein Camp [3] – Ihr nächstes Ziel. Fahren Sie schlussendlich zum Treffpunkt, wo ein Tiger Sie erwartet. Ein weiteres dieser gefährlichen Exemplare lauert vor der Botschaft. Setzen Sie den Jagdbomber darauf an.

Gleich nachdem Sie den Spion getroffen haben, blockieren Sie mit den Streitkräften die Straße [4] etwa auf Höhe des Bergstützpunkts. Bilden Sie einen Halbkreis, so kommt kein Lastwagen vorbei. Die Konvois starten direkt vor der Botschaft und bleiben auf dieser Straße, sodass Ihnen die Transporter direkt in die Arme fahren. Bei 30 zerstörten Fahrzeugen erfüllen Sie ein Geheimziel.

Schicken Sie Infanteristen vom Camp [2] bäuchlings den Berg runter auf die Botschaft [5] zu. So sehen Sie etwas mehr und können die Artillerie anweisen. Von der Stirnseite aus rücken Sie mit den Tanks an.

3 Kasserine Pass – Alliierte



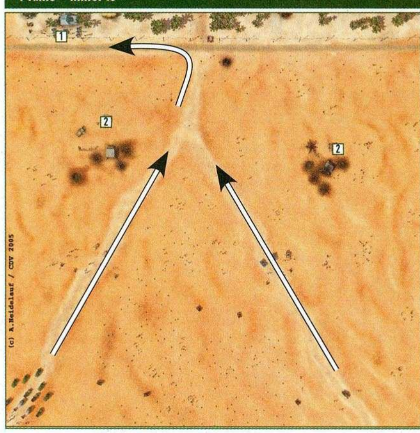
Rücken Sie die Panzer weiter nach außen, kurz vor die Häuser. Setzen Sie die Bazookaschützen ebenfalls um, die Angriffe erfolgen jeweils im Wechsel aus Westen und Osten. Stellen Sie die Priests zusammen mit dem Munitionslastwagen in die Mitte des Dorfes und die Mörserteams in Deckung hinter die erste Häuserreihe. Der erste Angriff kommt von links. Teilen Sie die Panzer in zwei Gruppen auf, die die Flanken schützen. Ziehen Sie jeweils das angeschlagenste Vehikel zurück und fahren Sie von der Mitte aus mit dem Reparaturwagen hin.

Nach der dritten Welle stellen die Deutschen oben auf dem Hügel zwei Artilleriegeschütze auf [1]. Schicken Sie schon vorher den Jeep und ein paar MG-Schützen rauf und nehmen Sie die Kanonen in Beschlag. Damit erfüllen Sie ein Geheimziel und sind wesentlich schlagkräftiger. Lassen Sie die Artillerie nicht nach eigenem Ermessen feuern, sondern geben Sie die Ziele vor. Es kommt nicht gerade selten vor, dass die Granaten die eigenen Leute treffen.

Gruppieren Sie die Flammenwerfer und halten Sie sie aus direkten Gefechten heraus. Wenn Sie Panzer erobern wollen, lassen Sie sich etwas ins Dorf zurückfallen. Stellen Sie die Feuerleute hinter eins der Häuser, von wo aus sie dann vorpreschen, wenn ein Panzer nahe genug kommt. Die Tiger kommen allerdings erst bei den späteren Wellen.

Der Rest der Mission ist nicht weiter schwer. Sie ziehen wie geheißen Ihre Leute nach Süden ab und harren dort aus.

4 Tunis - Alliierte



Rücken Sie schnell mit beiden Abteilungen bis zur Weggabelung vor und bleiben Sie auf der Straße. Im Sand liegen zu viele Minen. Besetzen Sie nebenbei herumstehende Panzerabwehrkanonen und nehmen Sie sie mit. Senden Sie ein paar Panzer als Aufklärer weiter zur Grenze im Nordwesten. Dort stehen Flakstellungen [1], die Sie mit den Jagdbombern verwüsten, solange die Bodeneinheiten Zielscheibe sind. Nun ist Schluss mit den andauernden Bombardements. Bis zu dem Zeitpunkt bewegen Sie Ihre Leute bei dem Ausruf „Air raid!" ein paar Meter weiter, damit die Bomben ins Leere gehen.

Die sonst ziemlich unnützen Gewehrschützen legen Sie an die Basen [2] als Späher. Der übrige Teil bildet zwischen den Lagern eine Verteidigungslinie, sodass Sie die Streitkräfte nur minimal hin- und herschieben. Die Konvois fahren höchstens etwas abseits des Weges an den Lagern vorbei. Sie sehen vorab am roten Fadenkreuz auf der Karte, auf welcher Strecke die nächste Welle anrückt.

Sobald die Verteidigung steht, ist der Rest ein Kinderspiel. Sie bekommen sogar nach einiger Zeit noch zusätzliche Verstärkung in Form von Tanks.



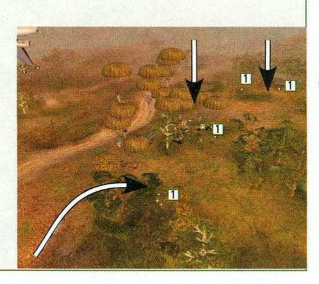
5 Operation Husky - Alliierte



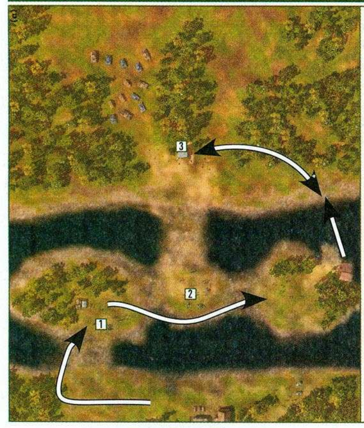
Werfen Sie sich sofort in den Dreck, halten Sie die Männer dicht beisammen und kriechen Sie am südlichen Rand entlang. Greifen Sie erst einmal niemanden an und weichen Sie den Patrouillen aus. Stürmen Sie dann die beiden Hügel mit der Artillerie [1] und lassen Sie Fallschirmjäger hinter den Kanonen landen. Im Dorf hängen eine Hand voll Widersacher neben einem Panzer ab. Lassen Sie Ihren Helden von Osten her schnell zu der Markierung laufen und ziehen Sie ihn sofort zurück, bevor die Detonation erfolgt.

Die Streitkräfte sind über die gesamte Länge des Strands [2] verteilt. Senden Sie ein paar Aufklärer und die Bomber los, so kommen Sie locker auf 30 Prozent Abschüsse. Falls Sie die Hälfte vernichten, erfüllen Sie ein Geheimziel. Halten Sie die Fußtruppen lange zurück und nähern Sie sich erst vorsichtig den Bunkern [3], wenn die Landungsboote eingetroffen sind.

Ignorieren Sie die letzten versprengten Feinde am Strand einfach, falls Sie Zeit sparen wollen. Das Dorf [4] ist zwar gut verteidigt, Sie haben aber auf jeden Fall eine Übermacht und können die Gegner direkt überrennen. Auf dem Weg dahin treffen Sie an der Kreuzung nochmals auf etwas schweres Gerät.



6 Überquerung des Volturno - Alliierte



Schalten Sie bei den Jeeps das Licht aus oder lassen Sie die Dinger gleich stehen. Die Scharfschützen machen sich bäuchlings an die Artillerie [1] bei der Furt heran. Es dauert zwar eine Weile, da die Bedienmannschaft vom Camp geheilt wird, aber schließlich sind Ihre Scharfschützen besser und richten mehr Schaden an. Anschließend krabbeln Sie ein Stück weiter vor. Der Gegner entdeckt Sie und Flucht ist angesagt.

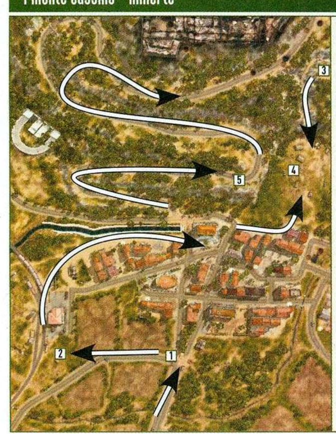
Mit der Eroberung der linken Insel beginnen Luftschläge auf die Alliierten. Sie können dem vorbeugen, indem Sie Soldaten an den Rand der Insel stellen, da die Bomben immer rund um das Lager einschlagen. Wenden Sie für das mittlere Eiland die gleiche Taktik an wie beim ersten. Das Geheimziel hier: Erobern Sie eine der Flaks [2].

Locken Sie die Wachen am Bootshaus mit den Scharfschützen an. Am besten klappt das, wenn Sie die Geschütze unbesetzt lassen – die Gegner rennen dann blind drauflos. Vom Bootshaus schicken Sie die Scharfschützen über den Fluss und vom Wald aus zum Bunker [3], wo Sie den Beobachter aufschrecken. Seine Eliminierung ist ein Geheimziel. Die Schützen sprinten auf der Stelle zurück zum Boot und setzen über.





7 Monte Cassino – Alliierte



Bewegen Sie die Panzer durch den Bach zur ersten Straßensperre [1]. Zerstören Sie die drei Kolosse und ziehen Sie sich wieder vor der Artillerie zurück. An dem westlichen Wegpunkt [2] vor dem Bahnhof stehen zwei Tiger. Die übrigen Flaggen sind nicht sonderlich gut verteidigt.

Beim Lager im Osten stehen eine Flak, ein Panzer und auf den Hügelkuppen eine Panzerabwehrkanone. Lassen Sie Fallschirmjäger über dem Beobachtungsturm [3] im Nordosten abspringen und bemannen Sie ihn. Damit erledigen Sie eine geheime Aufgabe. Fallen Sie mit Soldaten der Flak [4] in den Rücken, während Sie mit Ihren Panzern aus der anderen Richtung anrücken. Danach landen Fallschirmspringer hinter der Kanone in den Serpentinen [5].

Bereiten Sie Ihre Einheiten jetzt schon auf einen späteren Gegenangriff vor. Bilden Sie beispielsweise eine Verteidigungslinie vor dem östlichen Depot (bei [4]), wo nur eine Flanke zu verteidigen ist, und ziehen Sie Ihre Leute aus der Stadt ab.

Senden Sie nur Barnes' und Wilsons Fahrzeuge den Berg hinauf bis zur Straßensperre. Die letzten Meter legen die beiden zu Fuß zurück. Wehren Sie den Angriff ab und marschieren Sie erneut in die Stadt ein.



8 Anzio Cisterna – Alliierte



Sie können hier neben einem starken Panzerzug ein paar Infanteristen für den Häuserkampf sowie Selbstfahrlafetten gut gebrauchen.

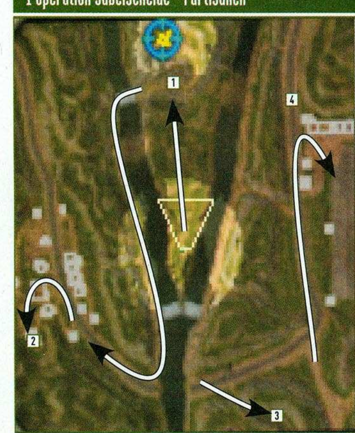
Beordern Sie die Truppen zum Bahnhof [1]. Nehmen Sie schnell die eher im Hintergrund stehenden Panzerwerfer 42 ins Visier. Diese halten nichts aus, richten aber verheerenden Schaden an. Sie erhalten Verstärkung, nachdem der Bahnhof in der Hand der Alliierten ist, allerdings kommen unter anderem einige Sturmgeschütze und ein Tiger als Antwort.

Schicken Sie den Zug vom Bahnhof in Richtung Norden. Er hält dann neben Anzio Annie [2] und verrät die Position (Geheimziel). Entweder setzen Sie die Soldaten in den Zug oder Sie erobern das Geschütz per Luftschlag. Die Soldaten brauchen Sie später noch, um in die Stadt vorzudringen.

Das Stadtzentrum [3] ist für Fahrzeuge komplett abgeriegelt. Im Nordwesten gibt es ein Lager [4], vor dem einige Artilleriegeschütze stehen, die Sie zur Unterstützung erbeuten können. Umstellen Sie die Stadt und schicken Sie dann Fußtruppen rein. Vorsicht am östlichen Stadtrand, dort befindet sich ein Minenfeld. Auf dem Marktplatz (bei [4]) tummeln sich einige Feinde und in dem angrenzenden Ristorante sitzen Scharfschützen, die Sie bestenfalls mit Bomben beharken.

Nach dem Filmchen beordern Sie alle Infanteristen zum Stadtzentrum und verlangsamen mit den Panzern den Ansturm [5] der Deutschen. Feuern Sie mit Anzio auf die Ankömmlinge, halten Sie dabei wirklich weit vor, da die Granate einige Zeit braucht. Das schwächt die Attacke so ab, dass Sie keine Probleme haben sollten, den Sieg zu erringen.

1 Operation Säbelscheide – Partisanen

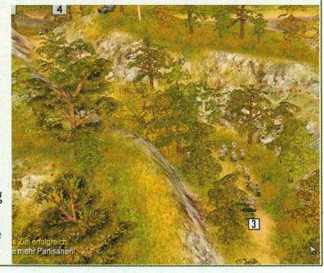


Laufen Sie nach Norden, am Lagerfeuer mit den Deutschen vorbei, Sie treffen dann auf eine Partisanenpatrouille [1]. Folgen Sie ihr zum Unterschlupf.

Etwas südlich des Wasserfalls stapfen Sie durch die Furt ans westliche Ufer. Laufen Sie am Fluss entlang bis zur Steinbrücke und greifen Sie von Süden aus das Lager an. Halten Sie sich nicht lange mit Scharmützeln auf, sondern schicken Sie Ihren Trupp zum Eingang des Lagers und lassen Sie Sergio direkt weiterrennen zum Treffpunkt [2]. Sobald er ihn erreicht, ist der Kampf vorbei.

Besetzen Sie die vier Panzerabwehrkanonen, die am südlichen und nördlichen Tor stehen, und wehren Sie den leichten Angriff aus Süden ab. Überqueren Sie die Brücke. An der Straßenbiegung lauern mehrere Gegner. Machen Sie davor einen kurzen Abstecher in die Berge, zu Fuß gelangen Sie über den Trampelpfad zu mehreren Partisanen [3], die Sie bei Ihren Aktionen unterstützen.

Die PAKs vor dem Flugplatz [4] können Sie ignorieren. Laufen Sie zu dem markierten Flugzeug, damit ist der Auftrag erledigt.



2 Spießrutenlauf - Partisanen



Lassen Sie die Partisanen bei Churchill warten, bis die Fallschirmjäger besiegt sind, deaktivieren Sie jedoch die Brandsätze und Granaten. Allzu leicht landen die Dinger bei den befreundeten Kämpfern.

Folgen Sie dem Pfad, rechts in der Sackgasse wirft man beim Rauchzeichen [1] Nachschub ab, wenn Sie etwas warten. Machen Sie einen großen Bogen um die eingestürzte Stelle. Krabbeln Sie durch den Schacht neben der Talstation [2] zum Rauchzeichen [3]. Sie bekommen dann nochmals Nachschub.

Gondeln Sie mit der Seilbahn [2] auf den Berg (Geheimziel). Auf dem Gipfel angekommen, benutzen Sie mit etwa drei Einheiten die versteckten Loren [4] auf dem Nebengleis der Bergstation (Geheimziel) und fahren den Abhang nach unten. Die restliche Gruppe läuft ins Tal in Richtung Zielpunkt, macht aber einen Abstecher zum dritten Rauchzeichen [5] in den Bergen. So erfüllen Sie ein Geheimziel, vorausgesetzt Sie waren vorher bei den zwei anderen Nachschubkisten.

Zuletzt laufen Sie mit den Bergleuten zum Schacht [6] gegenüber den Gleisen. Churchill läuft durch den Tunnel zum Fluchtpunkt.



3 Eroberung Belgrads - Partisanen



Sichern Sie zuerst den Bahnhof [1]. Das ist zwar kein vorgegebenes Ziel, erleichtert Ihnen aber später das Leben ungemein.

Laufen Sie dann über die Straße zu der Jagdhütte und biegen Sie links ab. Rekrutieren Sie die Leute aus dem Dorf [2].

Gleich dahinter führt eins der Abwasserrohre [3] am Kanal vor das Lager (Geheimziel). Holen Sie sich die Waffen [4].

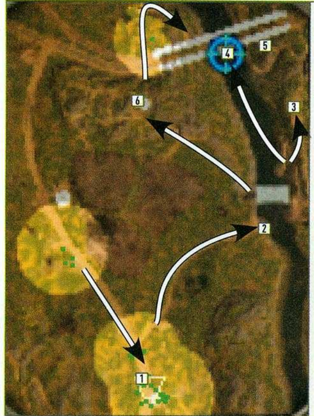
Stellen Sie den Zug aus dem vorher eingenommenen Bahnhof hinter die Weiche [5]. Er blockiert die Strecke für die Nachschublieferung. Laufen Sie dann schleunigst wieder durch den Geheimgang zurück und lauern Sie an der Straße [6] dem Konvoi auf. Übrigens können Sie die Panzer neben den Schienen derzeit nicht verwenden. Besetzen Sie die erbeuteten 88er, mit denen Sie die Panzer abwehren.

Holen Sie sich die Panther [5], wenn die Russen auftauchen. Diese sind etwas besser als die recht schwach gepanzerten SU 76.

Vor der Stadt stehen schwere Panzer und Artillerie. Ziehen Sie mit dem Traktor aus dem Dorf [2] die 88er weiter vor und locken Sie die Gegner an. Per Jagdbomber zerstören Sie die Panzerwerfer.



4 Kein Ausweg - Partisanen



Hier treffen Sie ausschließlich auf die schwersten Panzer. Beeilen Sie sich mit der Sprengung, denn solange die Brücke noch intakt ist, rücken immer neue Gegnerhorden auf die Stellung [1] vor. Das ist äußerst unangenehm.

Gehen Sie nicht voran, sondern beordern Sie die Panzerabwehrkanonen zurück. Bleiben Sie im Einflussbereich des Lagers für ständigen Munitionsnachschub und schnelle Reparaturen. Mit den Katyushas, die nur sehr wenig Raketen haben, müssten Sie ohnehin dauernd pendeln.

Bilden Sie eine Verteidigungslinie [1] vor der Basis. Stellen Sie das Spähfahrzeug etwas abseits, sodass Sie die Angreifer aus der Distanz beschießen können. Primärziel sind hier die starken Panzerwerfer, wobei Sie deren Raketen leicht ausweichen können.

Lassen Sie die Soldaten mit den Booten über den Waldweg nach Osten zum Fluss laufen [2]. Sie treffen auf einige Patrouillen und auf einen leichten Panzer. Am anderen Ufer angekommen, steigen Sie den Bergpfad zügig ganz nach oben, wo zwei Artilleriegeschütze [3] stehen.

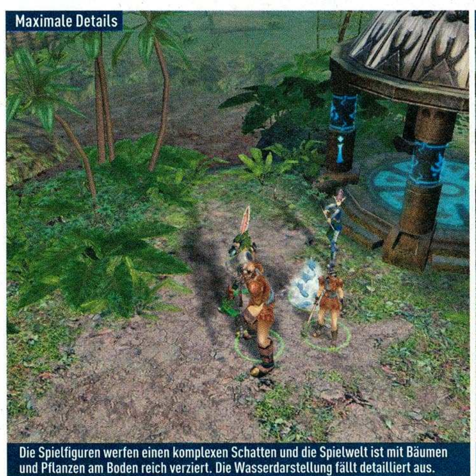
Wolf gondelt dagegen durchs Wasser zu dem Brückenpfeiler [4] und steigt daneben an Land. Klettern Sie den Trampelpfad zum zweiten Sprengungspunkt [5] hoch. Damit Sie den letzten Sprengsatz platzieren können, nehmen Sie den Weg zurück, den Sie gekommen sind.

Wolf läuft mit seinen Gefolgsleuten nach Norden durch den Wald und den Pfad zur Radarstation [6] hoch, die Sie einnehmen (Geheimziel). Rennen Sie über die Straße und runter zum Brückenpfeiler, anschließend den gleichen Weg zurück. Von den Bergen aus jagen Sie die Brücke aus sicherer Entfernung in die Luft.

ANSGAR STEIDLE

Dungeon Siege 2

Wenn Sie sich bei DUNGEON SIEGE 2 ruckelfrei durch die Welt von Aranna knüppeln möchten, ist leistungsstarke Hardware Pflicht!


Maximale Details

Die Spielfiguren werfen einen komplexen Schatten und die Spielwelt ist mit Bäumen und Pflanzen am Boden reich verziert. Die Wasserdarstellung fällt detailliert aus.


Minimale Details

Bei der Minimaloptik fehlen nicht nur die Schatten, Bäume und Bodenvegetation. Auch das Pixelnass sieht schlicht aus und der Leuchteffekt ist weg.

TUNING

UM *DUNGEON SIEGE 2* IN 1.024X768 MIT ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE:
- ☐ 3.000 MHz
- ☐ 1.024 MByte Speicher
- ☐ Radeon 9800 XT/Geforce FX 5950 Ultra

MIT 1.500 MHZ, 256 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE FX 5200 ULTRA SOLLTEN SIE:
- ☐ Mit einer Auflösung von 800x600 spielen
- ☐ Unter „Shadows" die Option „none" auswählen
- ☐ Bei „Texture Filtering" den Wert „Bilinear" einstellen
- ☐ Die „Object Details" auf das Minimum reduzieren
- ☐ Die „Shaders" auf „Standard" setzen

MIT 2.300 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9600 XT SOLLTEN SIE:
- ☐ Als Auflösung 800x600 wählen
- ☐ Bei „Shadows" „Partly Complex" einstellen
- ☐ Den trilinearen Texturfilter nehmen
- ☐ Mit mittleren „Object Details" und „Standard"-Shadern spielen

MIT 3.000 MHZ, 1.024 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9800 XT SOLLTEN SIE:
- ☐ Mit 1.024x768 spielen
- ☐ Alle anderen Einstellungen auf den jeweiligen Höchstwert setzen



Das Menü „Video" und „Game" von *Dungeon Siege 2*:

1 Screen Resolution: Die Höhe der Bildschirmauflösung hat einen Einfluss auf die Leistung des Action-Rollenspiels. Spieler mit einem schwachen 3D-Beschleuniger (Geforce 6200 /FX 5200 Ultra) sollten 800x600 anwählen. Mit einer Radeon 9800 XT/Geforce 5950 Ultra können Sie 1.024x768, mit einer Radeon X800 Pro/Geforce 6800 GT sogar 1.280x1.024 einstellen.

2 Shadows: Die komplexen, sehr detaillierten Schatten sehen zwar schön aus, werden aber zum größten Teil von Ihrer Grafikkarte dargestellt. Mit einer schwachen Platine verzichten Sie daher gänzlich auf Schatten. Mit einem Mittelklasse-Modell wie einer Radeon 9600 XT oder Geforce FX 5900 XT sollten Sie sich zumindest die Schatten der mittleren Qualitätsstufe („Partly Complex") gönnen.

3 Object Detail: Bestimmt die Anzahl und den Detailgrad aller Figuren sowie der in der Spielwelt sichtbaren Objekte wie Bäume, Büsche und Pflanzen. Schwächelt Ihr Hauptprozessor, sollten Sie den Detailgrad zugunsten der Gesamtleistung reduzieren.

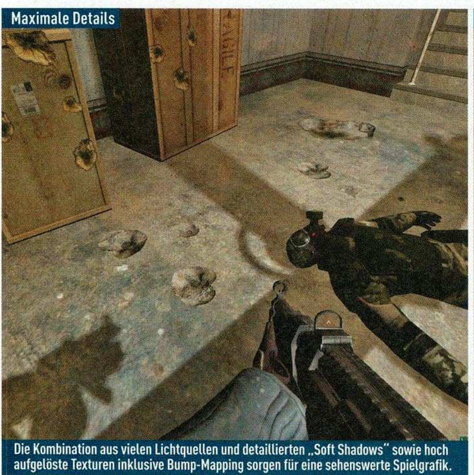
4 Shaders: Je nach Auswahl berechnen die Pixel-Shader der Grafikkarte die Effekte. Ohne Shader ist die Wasserdarstellung simpel und der Leuchteffekt fehlt. Den können Sie erst mit der Einstellung „Advanced" bewundern.

5 Display Onscreen Framerate: Ist diese Option eingeschaltet, ist in der linken oberen Ecke des Bildes die Leistung in Form der Framerate (sagt aus, wie viele Bilder die Grafikkarte pro Sekunde anzeigt) abzulesen.

6 Raise App Priority: Diese Option sollten Sie für eine optimale Leistung stets eingeschaltet lassen.

F.E.A.R.-Demo

Mit grandioser Grafik wirbt die F.E.A.R.-DEMO eindrucksvoll für die Vollversion – und fordert von Ihrer Hardware Höchstleistungen!



Maximale Details

Die Kombination aus vielen Lichtquellen und detaillierten „Soft Shadows" sowie hoch aufgelöste Texturen inklusive Bump-Mapping sorgen für eine sehenswerte Spielgrafik.

Minimale Details

Die Schatten sind verschwunden, die Texturen unscharf, die Beleuchtung ist schlicht. Mit dieser Optik leben Spieler mit leistungsschwacher Hardware.

TUNING

UM DIE *F.E.A.R.*-DEMO IN 1.024X768 MIT ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE

- ☐ 3.200 MHz
- ☐ 2.048 MByte Speicher
- ☐ Geforce 6800 GT/Radeon X800 XT

MIT 1.800 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE 6200/FX 5200 ULTRA SOLLTEN SIE:

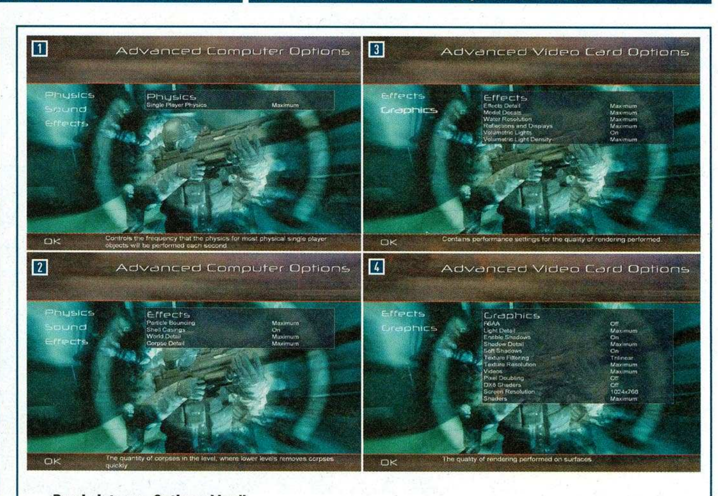
- ☐ Die Auflösung auf 800x600 stellen
- ☐ Unter „Physics" den Wert „Minimum" einstellen
- ☐ Bei den „Effects" alle Einstellungen auf „Minimum" setzen
- ☐ Im Menü „Advanced Video Card Options" die Einstellung auf den minimalen Wert setzen oder ausschalten
- ☐ Im Optionsmenü „Graphics" die Schatten ausschalten sowie unter „Light Detail" und „Shader" „Minimum" wählen

MIT 2.600 MHZ, 1.024 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9800 PRO SOLLTEN SIE

- ☐ Als Auflösung 1.024x768 wählen
- ☐ Im „Physics"- und den beiden „Effects"- Menüs alle Einstellungen auf „Medium" einstellen
- ☐ Die „Soft Shadows" deaktivieren

MIT 3.200 MHZ, 2.048 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE 6800 GT SOLLTEN SIE

- ☐ Mit 1.024x768 spielen
- ☐ Alle übrigen Einstellungen auf den jeweiligen Höchstwert setzen



Das Leistungs-Options-Menü:

1 Physics (Advanced Computer Options): Die *Havok*-Physik-Engine leistet in der *F.E.A.R.*-Demo ganze Arbeit. Der Spieler kann mit Objekten interagieren, Fässer rollen durch die Gegend und nach Projektileinschlägen bröckelt haufenweise der Putz von den Wänden. Je detaillierter die Spielphysik, desto mehr schuftet der Prozessor. Erst eine CPU jenseits der Drei-Gigahertz-Grenze ist ausreichend leistungsstark für „Maximum".

2 Effects (Advanced Computer Options): Die Geometrie der Spielwelt und der Charaktere sowie Partikeleffekte wie Rauch, Feuer und sprühende Funken berechnet ebenfalls die CPU. Daher sollten Sie auch hier erst das „Shell Casting" anschalten und für „Particle Bouncing", „World Detail" und „Corpse Detail" den Wert „Maximum" einstellen, wenn Ihre CPU mit mehr als drei Gigahertz taktet.

3 Effects (Advanced Video Card Options): Schwächelt Ihr 3D-Beschleuniger, sollten Sie in diesem Menü zuerst die „Volumetric Lights" abschalten, da diese sehr viel Grafikleistung kosten. Wenn das noch nicht reicht, verringern Sie auch „Effects Detail", „Model Detail", „Water Resolution" und „Reflections and Displays" auf den Minimalwert.

4 Graphics (Advanced Video Card Options): Besitzer einer Geforce 6200, FX Ultra oder Radeon 9200/X300 verzichten zugunsten der Leistung auf alle Schatten. Beleuchtungsqualität (Light Detail) und Shader-Details (Shaders) auf „Minimum" stellen, die Auflösung reduzieren. Ab einer Geforce 6600 GT/Radeon 9800 Pro können Sie bei „Light Detail" und „Shader" „Medium" wählen und mit Schatten, jedoch ohne die „Soft Shadows" spielen.

Schnelles Mäuschen

Wer jetzt für PC ACTION einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als KOSTENLOSES DANKESCHÖN die DIAMONDBACK Magma von RAZER.

Die RAZER DIAMONDBACK sorgt für Aufsehen in der Welt der Computerspieler! Perfekt auf die Bedürfnisse der Profispieler ausgelegt, ist die Maus der Favorit bei den Topspielern auf der ganzen Welt. Aufgrund ihrer Präzision, ihres geringen Gewichts und der extremen Gleitfähigkeit entscheiden sich immer mehr Spieler für die DIAMONDBACK. Schon nach kürzester Zeit können selbst Weltklasse-Spieler ihre Finger nicht mehr von der Maus lassen. Mit der DIAMONDBACK stellt RAZER die weltweit erste optische Maus mit einem 1.600-dpi-Sensor und einer kabelgebundenen 16-Bit-Hochgeschwindigkeits-Datenübertragung vor.

Selbst schnelle, sprunghafte Bewegungen setzt dieser Sensor absolut präzise, flüssig und ohne jegliche Verzögerung oder Abweichung um. Und das auf Unterlagen, an denen viele andere Mäuse scheitern! Die hohe Abtastrate von 5,8 Megapixeln bei 6.500 Bildern pro Sekunde ermöglicht extreme Beschleunigungsraten von bis zu 15 G und eine maximale Geschwindigkeit von 1 m/s. Die von anderen Mäusen bekannte lästige Stand-by-Verzögerung wird durch die DIAMONDBACK außer Kraft gesetzt. Sensor und Tasten reagieren selbst auf kleinste Bewegungen. Sieben individuell programmierbare Tasten inklusive Scrollrad machen die RAZER DIAMONDBACK vielseitig einsetzbar. Die beiden Haupttasten sind mit einer Anti-Rutsch-Beschichtung versehen und lassen selbst verschwitzte Finger sicher auf den Tasten liegen. Durch ihr symmetrisches Design ist die Maus sowohl für Rechts- als auch für Linkshänder geeignet. Der aufsehenerregende Magma-Look verwandelt die Maus in ein rot glühendes Kraftwerk, welches insbesondere im Dunkeln alle Blicke magisch auf sich zieht. Die RAZER DIAMONDBACK ist die neue Referenz in Sachen Präzision und Schnelligkeit im Bereich der High-End-Mäuse und wurde als offizielle Maus der World Cyber Games ausgewählt.

Zum Lieferumfang der DIAMONDBACK gehört eine LAN-Pak genannte Transporttasche aus hochwertigem Neopren.

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (089) 20 959 125, Fax: +49 (089) 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD**
(€ 57,60/12 Ausg. [= € 4,80/Ausg.]; Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/ 12 Ausg.)

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. [= € 4,80/Ausg.]; Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/ 12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

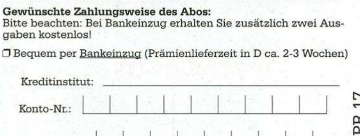
Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Razer Diamondback Magma (Art.-Nr. 002637)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)



PA PR 17

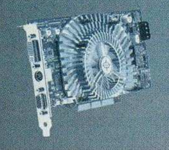
❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6 bis 8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Monate und verlängert sich automatisch um weitere 12 Monate, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT



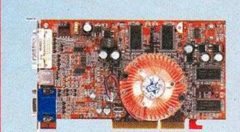


MAINBOARDS

AGP-Grafikkarte

MSI RX9600XT-TD128

- ATI Radeon™ 9600XT Chip
- 128 MB DDR-RAM (128 Bit)
- 500 MHz Chiptakt
- 550 MHz Speichertakt
- VGA, DVI, TV-Out • AGP 8x
- retail





89,-



ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
A7N8X-E Deluxe	S, GL, F, sA	A / nF2-U400	D	64,-
A8V Deluxe	S, GL, F, sA, R	939 / K8T800P	D+	94,-
A8N-E	S, GL, sA	939 / nF4-U	D+	94,-
A8N-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D+	149,-
P5P800	S, GL	775 / 865PE	D	89,-
P5AD2-E Premium	S, WL, F, sA, R	775 / 925XE	D2	169,-

MSI	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K8N Neo3-F	S, GL, sA	754 / nForce4	D	79,-
K8N Neo2 Platinum	S, GL, F, sA	939 / nF3-U	D+	124,-
K8N Neo4-F	S, GL, sA	939 / nForce4	D+	97,-
K8N Neo4 Platinum	S, GL, F, sA	939 / nF4-U	D+	129,-
MS-6368	µATX, S, V, L	FC2 / PLE133T	S+	54,-
865PE Neo2-PFS Platinum	S, GL	478 / 865PE	D	84,-

GIGABYTE	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
GA-K8NE	S, GL, sA	754 / nForce4	D	69,-
GA-K8NSC-939	S, GL, sA	939 / nF3-250	D+	79,-
GA-K8NF-9	S, GL, F, sA	939 / nForce4	D+	99,-
GA-K8N Ultra-9	S, GL, F, sA	939 / nF4-U	D+	129,-

ASROCK	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K7VT4APro	S, L, sA	A / KT400A	D	34,-
K7S41GX	µATX, S, V, L	A / 741GX	D	38,-

ABIT	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
NF7-SL	S, L, F, sA	A / nF2	D	37,-
AV8 v1.5	S, GL, F, sA	939 / K8T800P	D+	89,-

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / +: auch ECC / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / *: nur ECC Registered / R: RD-RAM / R32: 32 Bit RD-RAM // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / S: Sound / GL: Gigabit LAN / WL: Wireless LAN / R: RAID / V: VGA / B: Bluetooth / sA: sATA-RAID

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Celeron® (So478)		FSB	Cache	tray	boxed
2,4 GHz	Northwood	400	128	69,-	

Celeron® D (So478)		GHz	FSB	Cache	tray	boxed
325	Prescott	2,53	533	256		79,-
345	Prescott	3,06	533	256		129,-

Celeron® D (So775)		GHz	FSB	Cache	tray	boxed
325J	Prescott	2,53	533	256		79,-
345J	Prescott	3,06	533	256		114,-

Pentium® 4 (So478)		FSB	Cache	tray	boxed
2,4 GHz	Northwood	533	512	134,-	
2,8 GHz	Northwood	533	512	169,-	
2,8 GHz	Northwood	800	512	179,-	
2,8 GHz	Prescott	800	1.024	169,-	
3,0 GHz	Prescott	800	1.024	184,-	189,-

Pentium® 4 (So775)		GHz	FSB	Cache	tray	boxed
520	Prescott	2,8	800	1.024		179,-
530J	Prescott	3,0	800	1.024		189,-
540J	Prescott	3,2	800	1.024		234,-
560J	Prescott	3,6	800	1.024		439,-
630	Prescott	3,0	800	2.048		199,-
640	Prescott	3,2	800	2.048		239,-
660	Prescott	3,6	800	2.048		439,-
Extreme	Prescott	3,73	1.066	2.048		1.049,-

Pentium® D (So775)		GHz	FSB	Cache	tray	boxed
830	Smithfield	3,0	800	2.048		349,-
840	Smithfield	3,2	800	2.048		569,-

AMD

Sempron™ (SoA)		GHz	FSB	Cache	tray	PIB
2200+	Thoroughbred B	1,5	333	256	54,-	
2400+	Thoroughbred B	1,66	333	256	59,-	
2600+	Thoroughbred B	1,83	333	256	74,-	
2800+	Thoroughbred B	2,0	333	256	89,-	

Athlon™ XP (SoA)		GHz	FSB	Cache	tray	PIB
2600+	Barton	1,9	333	512	84,-	
3000+	Barton	2,16	333	512	109,-	
3000+	Barton	2,1	400	512	114,-	
3200+	Barton	2,2	400	512	129,-	

Athlon™ 64 (So754)		GHz	HT	Cache	tray	PIB
3000+	Newcastle	2,0	800	512	124,-	
3400+	Newcastle	2,4	800	512	169,-	

Athlon™ 64 (So939)		GHz	HT	Cache	tray	PIB
3000+	Venice	1,8	1.000	512	119,-	149,-
3200+	Venice	2,0	1.000	512	184,-	199,-
3500+	Venice	2,2	1.000	512	214,-	229,-
3700+	San Diego	2,2	1.000	1.024		289,-
3800+	Venice	2,4	1.000	512		349,-
4000+	San Diego	2,4	1.000	1.024		399,-
FX-57	San Diego	2,8	1.000	1.024		1.099,-

Athlon™ 64 X2 (So939)			HT	Cache	tray	PIB
3800+	Manchester	2,0	1.000	1.024		379,-
4200+	Manchester	2,2	1.000	1.024		514,-
4400+	Manchester	2,2	1.000	1.024		579,-
4600+	Manchester	2,4	1.000	1.024		779,-
4800+	Manchester	2,4	1.000	1.024		949,-

RAM

Tagespreise!

INFINEON		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-333		66,-
DDR	1,0 GB	400-CL3		144,-
DDR2	512 MB	533-444		58,-
DDR2	1,0 GB	533-444		134,-

BUFFALO		Timing	Kit	Single
DDR Value	512 MB	400-CL2,5	53,-	
DDR Value	1,0 GB	400-CL2,5	99,-	
DDR2	512 MB	533-444		48,-
DDR2	1,0 GB	533-444	98,-	99,-

MDT		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-CL2,5		51,-
DDR	1,0 GB	400-CL2,5	104,-	115,-
DDR2	1,0 GB	533-CL4		92,-

SAMSUNG		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-CL3		61,-
DDR	1,0 GB	400-333		126,-
DDR2	512 MB	533-444		54,-
DDR2	1,0 GB	533-444		114,-
SO-DDR2	512 MB	533-444		64,-
SO-DDR2	1,0 GB	533-444		164,-

KINGSTON ValueRAM		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-333	61,-	58,-
DDR	1,0 GB	400-333	123,-	109,-
DDR	2,0 GB	400-333	235,-	
DDR2	512 MB	533-444	74,-	57,-
DDR2	1,0 GB	533-444	119,-	109,-
DDR2	2,0 GB	533-444	224,-	699,-
SO-DDR	1,0 GB	400-333		142,-

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EN6600GT/TD	PCIe	128-G3 / GF 6600GT	159,-
EN7800GTX/2DHTV	PCIe	256-G3 / GF 7800GTX	499,-
N6600GT/TD	AGP	128-G3 / GF 6600GT	174,-

GIGABYTE		MB / Chip	€
NX66T128VP Silentpipe	PCIe	128-G3 / GF 6600GT	169,-
NX78X256V-B	PCIe	256-G3 / GF 7800GTX	499,-
N66T128VP Silentpipe	AGP	128-G3 / GF 6600GT	179,-

MSI		MB / Chip	€
NX6600GT-TD128E	PCIe	128-G3 / GF 6600GT	159,-
NX7800GTX-VT2D256E	PCIe	256-G3 / GF 7800GTX	499,-
NX6600GT-VTD128	AGP	128-G3 / GF 6600GT	184,-

LEADTEK		MB / Chip	€
PX6600GT TDH Extreme	PCIe	128-G3 / GF 6600GT	189,-
A6600GT TDH	AGP	128-G3 / GF 6600GT	169,-
A400 TDH	AGP	128-DD / GF 6800	149,-

AOPEN		MB / Chip	€
7800GT-DVD	PCIe	256-G3 / GF 7800GT	389,-
6600GT-DV	AGP	128-G3 / GF 6600GT	169,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAX300/TD	PCIe	128-DD / Rad. X300	64,-
A9550GE/TD	AGP	128-DD / Rad. 9550	64,-

GIGABYTE		MB / Chip	€
X800 Silentpipe	PCIe	128-G3 / Rad. X800	179,-
X800	PCIe	256-G3 / Rad. X800	199,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
X800XL	PCIe	256-G3 / Rad. X800XL	279,-
X800XL Ultimate Edition	PCIe	256-G3 / Rad. X800XL	299,-

CLUB3D		MB / Chip	€
X800XL	PCIe	256-G3 / Rad. X800XL	279,-
9800 Pro AIW	AGP	128-DD / Rad. 9800Pro	134,-
9250	PCI	128-DD / Rad. 9250	44,-

MSI		MB / Chip	€
X300SE-TD128E	PCIe	128-DD / Rad. X300SE	49,-
RX9600XT-TD128	AGP	128-DD / Rad. 9600XT	89,-

ATI		MB / Chip	€
X800XT	PCIe	256-G3 / Rad. X800XT	279,-

FESTPLATTEN

IDE

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD800JB	U-100	80	9 / 8.192 / 7.200	57,-
WD2000JB	U-100	200	9 / 8.192 / 7.200	93,-
WD3200SB	U-100	320	9 / 8.192 / 7.200	169,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
SP1614N	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	79,-
SP2514N	U-133	250	9 / 8.192 / 7.200	114,-

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
6E040L0	U-133	40	10 / 2.048 / 7.200	48,-
6L200P0	U-133	200	9 / 8.192 / 7.200	94,-
7L250R0	U-133	250	9 / 16.384 / 7.200	129,-
6L300R0	U-133	300	9 / 16.384 / 7.200	159,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HT-HDT722525	U-133	250	9 / 8.192 / 7.200	119,-
HT-HDS724040	U-100	400	9 / 8.192 / 7.200	249,-
HT-HDS725050	U-133	500	9 / 8.192 / 7.200	359,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3200826A	U-100	200	8 / 8.192 / 7.200	99,-
ST3250823A	U-100	250	8 / 8.192 / 7.200	109,-
ST3400832A	U-100	400	8 / 8.192 / 7.200	269,-

S-ATA

WD	GB	ms / Cache / UPM	€
WD740GD	74	5 / 8.192 / 10.000	159,-
WD1600JS SATA2	160	9 / 8.192 / 7.200	86,-
WD2000JS SATA2	200	9 / 8.192 / 7.200	99,-
WD2500JS SATA2	250	9 / 8.192 / 7.200	119,-
WD2500KS SATA2	250	9 / 16.384 / 7.200	129,-

SAMSUNG	GB	ms / Cache / UPM	€
SP0812C	80	9 / 8.192 / 7.200	57,-
HD160JJ SATA2	160	9 / 8.192 / 7.200	84,-
SP2504C SATA2	250	9 / 8.192 / 7.200	124,-

MAXTOR	GB	ms / Cache / UPM	€
7L250S0	250	9 / 16.384 / 7.200	129,-
7L300S0	300	9 / 16.384 / 7.200	179,-

HITACHI	GB	ms / Cache / UPM	€
HDT7225160 SATA2	160	9 / 8.192 / 7.200	87,-
HDT722525 SATA2	250	9 / 8.192 / 7.200	129,-
HDS725050 SATA2	500	9 / 16.384 / 7.200	389,-

SEAGATE	GB	ms / Cache / UPM	€
ST3250823AS NCQ	250	8 / 8.192 / 7.200	114,-
ST3400832AS NCQ	400	8 / 8.192 / 7.200	279,-

DVD-LAUFWERKE

ATAPI

DVD±RW	DVD±RW / DL	bulk	Kit/ret.
AOPEN DUW1616	16x / 4x		52,-
BENQ DW-1625 schwarz	16x / 2,4x		79,-
BENQ DW-1640	16x / 8x	52,-	59,-
HP dvd640i schwarz	16x / 2,4x		74,-
LG GSA-4163B	16x / 4x	54,-	62,-
LITEON SOHW-1693S	16x / 4x	52,-	57,-
NEC ND-3540A	16x / 8x	54,-	62,-
NEC ND-3540A schwarz	16x / 8x	54,-	
NEC ND-3540A silber	16x / 8x	57,-	
PIONEER DVR-110D	16x / 8x	64,-	
PLEXTOR PX-740A	16x / 8x	79,-	84,-
PLEXTOR PX-716AL schwarz	16x / 4x	144,-	154,-
SAMSUNG TS-H552U	16x / 5x	49,-	

ATAPI (Slimline für Notebooks)

DVD±RW	DVD±RW / DL	bulk	Kit/ret.
NEC ND-6650A schwarz	8x / 4x	89,-	
PIONEER DVR-K05L	8x / 4x	109,-	
TOSHIBA SD-R6472B schwarz	8x / 2,4x	99,-	

USB 2.0

DVD±RW	DVD±RW / DL	bulk	Kit/ret.
HP dvd640e schwarz +FW	16x / 2,4x		109,-
LG GSA-5163D +FW	16x / 4x		109,-
LITEON SOHW-1673SX	16x / 4x		94,-
PHILIPS ED16DVDRK	16x / 2,4x		94,-
PLEXTOR PX-716UF +FW	12x / 4x		219,-
SAMSUNG TS-E552U schwarz	16x / 2,4x		99,-

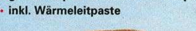
S-ATA

DVD±RW	DVD±RW / DL	bulk	Kit/ret.
PLEXTOR PX-716SA	16x / 4x	134,-	139,-

CPU-Kühler

ZALMAN CNPS 9500

- kompatibel zu Sockel 478, 775, 754 und 939 CPUs
- 1.350-2.600 UPM
- 18,0-27,5 dB(A)
- großer Kupfer Lamellen-Kühlkörper
- inkl. Wärmeleitpaste





59,-

ZALMAN

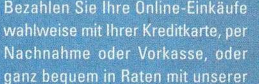


Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.



Komfortabel bezahlen



Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise mit Ihrer Kreditkarte, per Nachnahme oder Vorkasse, oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.



Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen & Versandkosten sparen: ab sofort finden Sie bei uns die neusten und aktuellsten Bestseller aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.





WWW.ALTERNATE.DE

24 h Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,12 / Minute

KOMMUNIKATION

Wireless LAN

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WPN311 RangeMax	108	PCI	79,-
WPN111 RangeMax	108	USB2.0 Stick	79,-
WG511T	108	PC-Card	49,-
WPN511 RangeMax	108	PC-Card	79,-
WG602	54	Access Point	69,-
WPN824 RangeMax	108	Router	109,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWL-G520	108	PCI	44,-
DWL-G122	54	USB2.0 Stick	44,-
DWL-G650M	108	PC-Card	79,-
DWL-2100AP	108	Access Point	89,-
DI-624	108	Router	69,-
DGL-4300	108	Gigabit Router	169,-

ASUS	Mbit/s	Typ	€
WL-138G	54	PCI	24,-
WL-107G	54	PC-Card	27,-
WL-500G	54	Access Point	69,-

LINKSYS	Mbit/s	Typ	€
WUSB54G	54	USB2.0 Stick	42,-
WPC54GS	54	PC-Card	59,-
WRT54GS	54	Router	84,-

AVM	Mbit/s	Typ	€
Fritz!Box WLAN 3030	54	Router	129,-
Fritz!WLAN USB Stick	125	USB2.0 Stick	44,-
Fritz!Box Fon WLAN 7050	54	Router/VoIP	199,-

Modems

AVM	Art	Typ	€
Fritz!Card PCI v2.1	ISDN	PCI	69,-
Fritz!Card USB v2.1	ISDN	USB	74,-
Fritz!Card PCMCIA	ISDN	PC-Card	179,-

DEVOLO	Art	Typ	€
Microlink 56K	analog	PCI	27,-
MicroLink 56K Fun	analog	USB	44,-
Microlink ADSL Fun LAN	DSL	RJ-45	59,-

Diverse	Art	Typ	€
Voice Modem 56k	analog	PCI	12,-
ISDN 128 Adapter USB	ISDN	USB	34,-

Router

Diverse	Art	Ports	€
AVM Fritz!Box 2030	DSL	2	99,-
D-LINK DI-604	DSL	4	34,-
NETGEAR RP614	DSL	4	34,-

MONITORE

19" TFT-Monitor

SAMTRON 94V

- 48,3 cm sichtbares Bild
- Kontrast: 600:1
- Helligkeit: 250 cd/m²
- Reaktionszeit: 12 ms
- VGA
- silber



289,-

TFT	ms	Zoll	Merkmale	€
BELINEA 101725	12	17,0	Sound	239,-
BELINEA 101902	16	19,0	Sound	299,-
BENQ FP71G+	8	17,0		244,-
BENQ FP91G+	8	19,0	DVI-D/Pivot	349,-
EIZO L578*	12	17,0	DVI-D/USB/Sound	519,-
EIZO S1910*	16	19,0	DVI-D	539,-
EIZO L778*	12	19,0	DVI-D/USB/Sound	629,-
HYUNDAI L90D+	8	19,0	DVI-D/Sound/Pivot	419,-
IIYAMA E431S-W3	8	17,0	DVI-D/Sound	299,-
IIYAMA E431S*	8	17,0	DVI-D/Sound	319,-
IIYAMA E481S*	8	19,0	DVI-D/Sound	414,-
NEC 1970GXBK	8	19,0	DVI-D	489,-
SAMSUNG 172X	12	17,0	DVI-D	329,-
SAMSUNG 730BF	4	17,0	DVI-D	349,-
SAMSUNG 913B	8	19,0	DVI-D/Pivot	399,-
SAMSUNG 930BF	4	19,0	DVI-D	439,-
SAMSUNG 213T	25	21,3	DVI-D/Pivot	829,-
VIEWSONIC VX924	4	19,0	DVI-D	449,-

* in verschiedenen Farben erhältlich

CRT	kHz	Zoll	Merkmale	€
BELINEA 103052	97	17		116,-
BELINEA 108035	125	21	Flat	329,-
IIYAMA HM204DT	142	22	Flat/Snd/USB	619,-
SAMSUNG 997MB	96	19	Flat	179,-

PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

PC-GEHÄUSE

Diverse	Farbe	Typ	Netzteil	€
AOPEN QF50C	silber/schwarz	Midi	300 W	52,-
AOPEN H600A	grau	Midi	350 W	94,-
AOPEN H700B	silber	Big	400 W	134,-
ARCTIC Silentium T2	si/schw.	Midi	350 W	74,-
CASETEK CS-1018 BM	schwarz	Midi	--	59,-
COOLERMASTER Stacker	si/schw.	Big	--	149,-
SHARKOON Silvation Basic	silber	Midi	--	84,-
THERMALTAKE Armor	schwarz	Midi	--	124,-

Netzteile

Diverse	Leistung	Typ	€
COOLERMASTER RealPower	450 W	ATX2	89,-
ENERMAX EG701AX-VH	600 W	ATX2	149,-
FORTRON Bluestorm	400 W	ATX	69,-
HEC 350AR-PTF	350 W	ATX	39,-
SHARKOON SilentStorm	370 W	ATX2	59,-
SHARKOON SilentStorm	480 W	ATX2	79,-
TAGAN TG480-U01	480 W	ATX2	84,-
ZALMAN ZM400B-APS	400 W	ATX	79,-



BAREBONES

SHUTTLE		Sockel	Chip	€
XPC SK43G		A	KM400	179,-
XPC SN45GV3		A	nForce2-400	229,-
XPC SN95G5V2	GLAN	939	nForce3-U	334,-
XPC SN25P	GLAN, Cardr.	939	nForce4	399,-
XPC ST20G5	GLAN	939	RS480	349,-
XPC SB81P	Cardr.	775	915G	399,-
XPC SB83G5M	GLAN	775	915G	399,-
XPC SB95P V2	Cardr.	775	925XE	429,-

AOPEN		Sockel	Chip	€
XC Cube EZ65-V2	GLAN	478	865G	199,-
XC Cube EA65-IIa 2.0	TV-Tuner	478	865G	219,-
XC Cube EZ482	GLAN	478	RS482	329,-
XC Cube MZ855 II	GLAN	479	855GME	299,-

ASUS		Sockel	Chip	€
Pundit-R ID2	PCMCIA, Cardr.	478	RS300	144,-
Pundit-R ID3	PCMCIA, Cardr.	478	RS300	144,-
S-Presso S1-P112	Standard	478	865G	179,-

BIOSTAR		Sockel	Chip	€
iDEQ 210V		A	KM400A	149,-
iDEQ 210P	GLAN, Cardr.	754	nForce3	209,-
iDEQ 330P	GLAN	939	nForce4	339,-

1 GB MP3-Player

MAXFIELD MAX G-Flash

- 1 GB USB-Stick
- MP3 & WMA (DRM) kompatibel
- Sprachaufzeichnung
- beleuchtetes EL Dot-Matrix Display
- USB 2.0
- inkl. Kopfhörer



99,-

maxfield PRODUCTS IN MOTION

EINGABE & GAMING

Tastaturen	Anschluss	€
CHERRY CyMotion Expert	PS/2	15,-
IDEAZON Zboard inkl. 2 Keysets	USB	49,-
LOGITECH Media Keyboard Elite	USB, PS/2	26,-
MS Digital Media Pro Keyboard	USB, PS/2	26,-
SAITEK Eclipse Keyboard	USB	39,-
SHARKOON Luminous Keyboard III	PS/2	29,90

Mäuse	Anschluss	€
LOGITECH MX310	USB, PS/2	29,-
LOGITECH MX518	USB, PS/2	49,-
MS Comfort Optical Mouse 3000	USB, PS/2	24,-
MS IntelliMouse Explorer Platinum	USB	35,-
SAITEK Desktop Laser Mouse	USB	27,-
SAITEK Gaming Mouse 1600	USB	29,-
SHARKOON Luminous Mouse	USB	19,90
RAZER DiamondBack 1600m	USB	49,-
RAZER DiamondBack 1600c	USB	54,-
RAZER DiamondBack Plasma Limited	USB	49,-

Gamepads	Anschluss	€
LOGITECH Rumblepad II	USB	26,-
THRUSTMASTER FS Dual Analog 3	USB	11,-
SAITEK Impact Colour Rumble Pad	USB	12,-

Mauspads & Zubehör	Farbe	€
Mousebungee V2 (Kabelhalterung)	schwarz	14,-
COMPAD Speed-Pad	grau	17,-
EVERGLIDE Destrukt Pad (medium)	schwarz	17,-
EVERGLIDE Destrukt Pad (large)	schwarz	18,-
EVERGLIDE Destrukt Pad (extra large)	schwarz	19,-
EVERGLIDE Ricochet 2.52	verschiedene	22,-
GAMERZSTUFF Destrukt Pad (medium)	schwarz	17,-
GAMERZSTUFF Destrukt Pad (large)	schwarz	18,-
GAMERZSTUFF Destrukt Pad (extra large)	schwarz	19,-
KRYPTEC X-Board V2	verschiedene	16,-
QPAD Gamer LowSense (XXXL)	verschiedene	29,-
QPAD Gamer HighSense AIM Red (XL)	rot	24,-
RATPADZ Ratpad GS	schwarz	20,-



SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE X-Fi Extreme Musik	PCI	114,-
CREATIVE X-Fi Platinum	PCI	179,-
CREATIVE X-Fi Fatal1ty Edition	PCI	219,-
HERCULES GS Muse 5.1 DVD	PCI	24,-
TERRATEC Aureon 5.1	PCI	18,-
TERRATEC Aureon 7.1 Dolby Digital	PCI	49,-
TERRATEC Aureon 7.1 Universe	PCI	149,-

Headsets	Typ	€
LOGITECH Precision Gaming	Stereo	36,-
PLANTRONICS GameCom 1	Stereo	34,-
PLANTRONICS GameCom Pro1	Stereo	79,-
SENNHEISER PC 150	Stereo	59,-
SENNHEISER PC 160	Stereo	99,-
SHARKOON Majestic 5.1 II USB	5.1	59,-
SHARKOON GHS1 Gamer Headset	Stereo	19,90

GAMES

Action	€
Battlefield - Vietnam	48,-
Battlefield 1942 - World War 2 inkl. 2 AddOns	49,-
Battlefield 1942 - The Road to Rome AddOn	16,-
Battlefield II	46,-
Catwoman	49,-
Constantine	41,-
Half Life	9,-
Joint Operations - Typhoon Rising	44,-
Robots	26,-
Spiderman 2	42,-
SWAT 4	42,-
Unreal Tournament 2004	14,-

Rollenspiele & Adventures	€
DAOC Bundle	33,-
DAOC Catacombs AddOn	29,-
Diablo II Gold	19,-
Everquest 2	42,-
Guild Wars	42,-
Splinter Cell - Chaos Theory	44,-
Star Wars - Republic Commando	42,-
Star Wars - Knights of the Old Republic II	44,-
Vampire - The Masquerade Bloodlines	38,-
World of Warcraft	44,-

Strategie	€
Act of War - Direct Action	46,-
Alexander	46,-
Anno 1503	29,-
C&C Generäle Deluxe Edition	49,-
Die Siedler - Das Erbe der Könige	47,-
Die Siedler - Das Erbe der Könige: Nebelreich AddOn	24,-
Empire Earth II	42,-
Ground Control 2	44,-
Herr der Ringe - Schlacht um Mittelerde	48,-
Silent Hunter III	42,-
Stronghold II	44,-
Warcraft III - Reign of Chaos	18,-
Warcraft III - Frozen Throne Add On	25,-

Sport & Simulation	€
Colin McRae Rally 2005	44,-
Die Sims 2	47,-
Die Sims Super Deluxe XL	49,-
DTM Race Driver 2	45,-
FIFA 2005	47,-
Flight Simulator 2004	47,-
Fussballmanager 2005	47,-
GTR - FIA GT Racing	47,-
Need for Speed Underground 2	44,-

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme

ALTERNATE	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik	€
PC Home	Sempron™ 2200+	256 MB	40 GB	DVD-ROM	onboard	289,-
PC Office	Celeron® 2,4 GHz	256 MB	80 GB	DVD-ROM	64 MB GeForce 4 MX4000	309,-
PC Midrange	Sempron™ 2400+	256 MB	80 GB	DVD±RW DL	64 MB GeForce 4 MX4000	359,-
PC Premium R2.0	Pentium® 4 520	512 MB	80 GB	DVD±RW	128 MB GeForce FX 5200	559,-

Notebooks

ASUS	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
A4744KLH	Athlon 64™-M 3000+	15,4	512 MB	80 GB	DVD±RW DL	XP Home, Radeon 9700	969,-
A6L-B007H	Celeron®-M 370	15,4	512 MB	60 GB	DVD±RW DL	XP Home, Webcam	869,-
A6VA-Q025H	Pentium®-M 740	15,4	512 MB	80 GB	DVD±RW DL	XP Home, Radeon X700, Webcam	1.199,-

SAMSUNG	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
P28G XTM 1600 II	Pentium®-M 725	15,0	512 MB	60 GB	DVD±RW	XP Home	989,-
X20 XVM 1730 IV	Pentium®-M 740	15,0	512 MB	60 GB	DVD/CD-RW	XP Pro	1.319,-









Wie bereits 2003 wurde ALTERNATE auch 2004 zum „Shop des Jahres" (PC Praxis), zum „Hardwareversender des Jahres" (PC Games Hardware) und zum „Anbieter des Jahres" (PC Direkt) gewählt. Danke für Ihr Vertrauen und Ihre Anerkennung!

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

ITSTORE
Mo-Fr: 9:00-20:00 Uhr
Sa: 9:00-16:00 Uhr

»Knifflig: Torwand mit Gegenwindanlage.«

Bild? Hübsch!

Die neuen Einsteiger- und Hochleistungs-Grafikkarten von Nvidia sind da. Was taugen GEFORCE 6600 LE und 7800 GT?

Grafik | Für 80 bis 110 Euro soll Nvidias *Geforce 6600 LE* die günstigste Karte mit SLI-Unterstützung sein. Beim Referenzdesign fehlt aber ein Anschluss für die SLI-Brücke. Für den Datentransfer zwischen den beiden Karten ist daher der PCI-Express-Bus zuständig. Der *NV43-V*-Chip taktet mit 300 Megahertz und verfügt über vier Pixel- sowie drei Vertex-Shader-Einheiten. Der Speicher (128 oder 64 Bit) arbeitet mit 275 Megahertz DDR. Andere Hersteller bieten eigene Kreationen mit bis zu 425 Megahertz Chiptakt, GDDR3-Speicher und SLI-Verbindung – die sind allerdings entsprechend teurer. Neben der *Geforce 6600 LE* produziert Nvidia demnächst die ähnlich schnelle *Geforce 6200*. Ganz frisch im Angebot: die *Geforce 7800 GT*. Diese Karte arbeitet mit 20 Pixel-Shader-Einheiten und 400 Megahertz Chip- sowie 500 Megahertz DDR Speichertakt (Top-Modell *Geforce 7800 GTX*: 24 Pixel-Shader-Einheiten, 430 Megahertz Chip- und 600 Megahertz DDR Speichertakt). (DM)

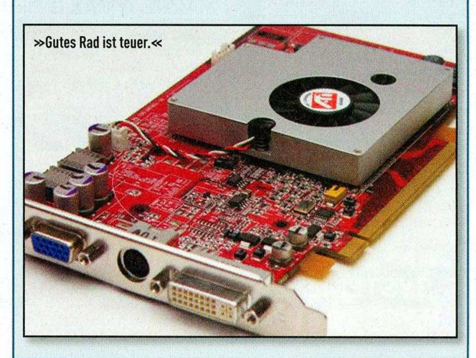
Info: www.nvidia.de

Hol dir die rote Karte!

Auch Ati stellt frische Karten in die Regale. Auf das Top-Modell R520 warten Sie allerdings noch länger.

Grafik | Laut jüngsten Gerüchten soll Atis *Geforce-7800-GTX*-Rivale mit der Bezeichnung *R520* frühestens im Herbst auf den Markt kommen. Zeitgleich wollen die Kanadier die Mittel- und Unterklasse-Varianten *R530* und *RV515* anbieten. Voraussichtlich im ersten Quartal 2006 erscheint dann die *R580* und soll die *R520* als Spitzenmodell schon wieder beerben. Immerhin liegt in diesen Tagen die neue *Radeon X800 GT* in den Händlerregalen. Im Gegensatz zur Standard-*X800* mit zwölf Pixel-Shader-Einheiten hat sie acht Pipes und 475 Megahertz Chiptakt. Die 256-Megabyte-Version arbeitet mit 490 Megahertz DDR-Speichertakt und kostet rund 160 Euro. Die 30 Euro günstigere 128-Megabyte-Variante taktet hingegen nur mit 350 Megahertz DDR. Beide Modelle verfügen über eine 256-Bit-Speicheranbindung und kommen voraussichtlich nur für das neue PCI-Express-Format. Ob die frische Mittelklasse-Karte Crossfire (Atis SLI-Alternative) unterstützt, ist noch nicht sicher. (DM)

Info: www.ati.de



»Gutes Rad ist teuer.«

GEWINNSPIEL

Speicher, lecker!

PC ACTION und Corsair verlosen USB-Sticks im Wert von 660 Euro.

Corsair baut nicht nur superschnellen RAM, sondern versteht sich auch auf flinke USB-Sticks. Gleich acht PC ACTION-Leser können je einen der kleinen Speicherriesen mit einem Gigabyte Kapazität gewinnen. Dank Gummiummantelung ist der Flash Voyager nahezu „unkaputtbar".

Wie viel Megabyte ergeben ein Gigabyte?

a) 1.024
b) 512
c) Ich glaube, Antwort „a" stimmt.

Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 30.



»Independence Day 2: komplett durch Werbung finanziert.«

Trifft sich günstig

Eine Zweikern-CPU von AMD für nur 350 Euro? Der X2 3800+ macht's möglich.

CPU | AMD hat einen weiteren Prozessor mit zwei Kernen vorgestellt. Der *Athlon 64 X2 3800+* taktet mit zwei Gigahertz und greift auf zweimal 512 Kilobyte L2-Zwischenspeicher zurück. Technisch gleicht der neue Prozessor einem *Athlon 64 3200+*, für den zweiten Kern vergibt AMD also wie bei den übrigen Doppelkern-Modellen 600 „virtuelle Megahertz". Während der günstigste Zweikern-Chip bei AMD bislang knapp 500 Euro kostete, bekommen Sie den *Athlon 64 X2 3800+* schon für rund 350 Euro. (CG/DM)

Info: www.amd.de


»Hässlich: Kühlerfigur.«

Cool bleiben!

SILENTCOOL von Asus sorgt bei Ihrer Karte für geräuschlose Kältezufuhr – Kupfer sei Dank.

Grafik | Asus stattet künftige Grafikkarten mit einem neuen Kühlsystem aus: *Silentcool* kommt ohne Lüfter aus und ist daher komplett lautlos. Der Kühlkörper besteht aus drei Elementen: Auf dem Grafikchip befindet sich ein großer Aluminium-Block. Eine Heatpipe leitet die Wärme an das zweite Kühlelement, das aus Kupfer besteht. Um Platzprobleme zu vermeiden, können Sie es um bis zu 90 Grad drehen. Das dritte Kühlmodul ist ebenfalls aus Kupfer und – mit einer Heatpipe verbunden – außerhalb des Gehäuses angebracht. Bisher gibt es nur eine *Geforce 6600 GT* mit *Silentcool*-Technik, allerdings sollen weitere Karten mit der neuen Kühlung folgen. (DM)

Info: www.asuscom.de



»Gut für den Eisenhaushalt: Giga-Bite, der Powerriegel.«

Flott erat demonstrandum

Auf der 3D1-68GT vereint Gigabyte zwei Geforce-6800-GT-Grafikchips.

Grafik | Gigabyte verkauft eine Grafikkarte mit zwei *6800-GT*-Chips und zweimal 256 Megabyte GDDR3-Speicher. Per Blende können Sie sogar vier Monitore anschließen. Der empfohlene Verkaufspreis liegt bei 625 Euro. Einen Test zur *3D1-68GT* genannten Doppel-Chipkarte lesen Sie voraussichtlich schon in der nächsten Ausgabe. (DM)

Info: www.gigabyte.de

LIES MICH!

RAZER: 2.000-DPI-MAUS FÜR SPIELER


»Darth Vaders kleiner Bruder war schwul.«

Eingabegeräte | Bei der Razer *Copperhead* tastet ein Laser die Mausunterlage mit einer Genauigkeit von 2.000 dpi ab. Zudem sollen Sie das Gewicht der Spielermaus beeinflussen und die Tasten konfigurieren können. Razer will das Teil ab September verkaufen, der Preis steht noch nicht fest. Einen Test finden Sie voraussichtlich in der nächsten PC ACTION. (DM)

Info: www.speed-link.de

NEUE LAPTOP-CPUS VON INTEL



CPU | Der Pentium M 780 ist mit 2,26 Gigahertz Intels neuer Top-Prozessor für Notebooks. Die CPU mit zwei Megabyte L2-Cache und 533 Megahertz Front-Side-Bus kostet rund 640 US-Dollar und verbraucht im Normalbetrieb unter Windows 27 Watt. Noch genügsamer ist der Pentium M Low Voltage 778: Zehn Watt reichen für den 1,60-Gigahertz-Prozessor mit zwei Megabyte L2-Zwischenspeicher und 400 Megahertz Front-Side-Bus. Preis: 285 US-Dollar. (DM)

Info: www.intel.de

GRAFIKKARTE FÜR X1-SLOT

CPU | Matrox präsentiert die erste Grafikkarte für den PCI-Express-x1-Slot. Die *Millennium G550 PCIe* verfügt nur über vier Pipelines sowie 32 Megabyte RAM (64 Bit) und eignet sich daher nicht für Spiele. Dafür können Sie zwei Monitore per DVI anschließen. (DM)

Info: www.matrox.de


»Schach: Einzelspieler-Modus.«

DIE ZUKUNFT DER TASTATUR


»Ich möchte bitte lösen.«

Eingabegeräte | Unter der Bezeichnung *Optimus Keyboard* präsentiert das russische Designstudio Art Lebedev eine Tastatur, bei der jede Taste über ein kleines Display verfügt. Da sich die Darstellung frei wählen lässt, können Sie das Eingabegerät beliebig dem aktuellen Spiel oder Programm anpassen. Für beliebte Titel soll es sogar vorgefertigte Profile geben. Wann das bereits patentierte *Optimus Keyboard* auf den Markt kommt, ist noch offen. (DM)

Info: www.artlebedev.com

KINDERSPIEL


»*Quake 4*: Endgegner.«

Zubehör | Der Online-Versender Listan bietet das „Frog Family"-Set für Kinder ab sieben Jahren an. Inhalt: Maus, Tastatur, Lautsprecher, Webcam und ein Radio im Frosch-, Enten- oder Pinguin-Design. Auf diese Weise möchte man den Kleinen spielerisch den Umgang mit einem PC beibringen. Listan verkauft die Komponenten nicht nur als ganzen Satz, sondern auch einzeln. (DM)

Info: www.listan.de



»Elftes Gebot: Du sollst nicht löten.«

Damit das klar ist!

SLI
Technologie von Nvidia, die es ermöglicht, zwei Grafikkarten parallel zu betreiben. Benötigt ein entsprechendes Mainboard.

PCI-E-ANSCHLUSS
Bei Netzteilen ein sechspoliger Stromstecker, der für die Stromversorgung von PCI-E-Grafikkarten nötig ist.

RAID
Festplattenverbund. Zwei oder mehr Festplatten sind dabei miteinander gekoppelt.

PFC
Elektronisches Bauteil, das die Stromaufnahme eines Netzteils optimiert. Gibt es passiv und aktiv.

Kauf Kraft!

Wer aktuelle Computerspiele zockt, braucht einen schnellen Rechner. Dabei spielen die NETZTEILE eine wichtige Rolle, sie versorgen die High-End-Komponenten mit Strom. PC ACTION verrät, wie Sie Ihr Geld clever investieren.

Ob Pentium D, Geforce 7800 GTX oder Nvidia SLI, die neuen Hardware-Generationen und Fähigkeiten stellen hohe Anforderungen an die Netzteile. Die Hersteller haben entsprechend reagiert und bieten eine große Auswahl an leistungsstarken Aggregaten. Doch nicht nur bei der Leistung hat sich viel getan: Mit Eigenschaften wie modularen Kabelsystemen, cleveren Lüftersteuerungen oder gelungener Optik versuchen die Anbieter, sich von der Konkurrenz abzuheben und entscheidende Vorteile am Markt zu gewinnen. Wir haben die vielen Neuerungen mal etwas genauer unter die Lupe genommen. In unserer Marktübersicht finden Sie zehn Netzteile: Für die Tests wurden die Kraftpakete in einem High-End-System (Athlon 64 FX-55, zwei Geforce 6800 Ultra im SLI-Modus, 2 Gigabyte PC400-Arbeitsspeicher, RAID-Festplattenverbund) verbaut und dann mit verschiedenen Benchmarks dauerhaft belastet. Dabei maßen wir die Leistungsaufnahme und die Temperaturentwicklung. Zusätzlich zur Belastungsprobe in unserem High-End-System wurden alle zehn auf einem speziellen Netzteiltester überprüft. Dieses Gerät belädt die Netzteile mit elektrischen Lasten und misst dabei die Signalqualität der Versorgungsleitungen. Zudem können wir auf diese Weise Überbelastungen simulieren und die Lautstärkeentwicklung bei Netzteilen exakt bestimmen.

SILVERSTONE ZEUS ST65ZF: EXTREM LAUTES NETZTEIL MIT VIEL KRAFT

Die Ausstattung des Silverstone *Zeus ST65ZF* ist durchschnittlich: Die Anschlusskabel sind ausreichend lang, alle wichtigen Anschlüsse sind in genügender Anzahl vorhanden. Sehr gut: Das Netzteil bietet zwei Anschlüsse für den SLI-Betrieb von PCI-E-Grafikkarten. Weitere Extras gibt es nicht. Keinerlei Probleme hatte das Teil mit unserem High-End-PC. Den Dauerstresstest bestand es tadellos. Sie können es somit für alle aktuell erhältlichen High-End-Rechensysteme einsetzen. Starke Abzüge bei der Leistungsnote gab es allerdings für die Lautheit des Netzteils: Der 80-Millimeter-Lüfter dreht nämlich schon bei geringer Belastung mit hörbaren 2,8 Sone. Bei voller Belastung fährt der Lüfter dann auf inakzeptable 6,3 Sone hoch. Vergleicht man diese Werte mit dem übrigen Testfeld, ist die Lautheit des *Zeus ST65ZF* eine echte Zumutung. Im Gegenzug bleibt das Netzteil aber mit 44 Grad Celsius ordentlich kühl.

ANTEC PHANTOM 500: LEISES TEIL MIT LEISTUNGSPROBLEMEN

Im Gegensatz zu dem Vorgängermodell *Phantom 350* ist das *Phantom 500* von Antec kein passives Netzteil. Das Gerät ist mit einem Notfalllüfter ausgestattet, der bei Bedarf in Aktion tritt. Bei unseren Tests lief der Zusatzlüfter aber schon bei geringster Belastung an. Die damit einhergehende Lautheit war allerdings sehr gering: Bei schwacher Belastung dreht der Lüfter mit kaum hörbaren 0,6 Sone, bei starker Belastung mit sehr guten 1 Sone. Der Nutzer kann die Drehzahl des Lüfters per Schieberegler anpassen, die Stufe eins reicht aber vollkommen aus, um das Netzteil bei Dauerbelastung bei 44 Grad Celsius zu halten. Kleinere Probleme traten beim Stabilitätstest auf: Trotz guter Temperaturwerte konnte das Netzteil unseren High-End-Rechner nicht dauerhaft mit Leistung versorgen.

HEC PM-480PB: GÜNSTIGER DURCHSCHNITT

Mit 89 Euro ist das HEC-Netzteil *PM-480PB* eines der günstigsten Geräte in der Hochleistungsklasse. Für das Geld

bekommen Sie immerhin ein Netzteil mit durchschnittlicher Ausstattung. Besonders erwähnenswert: Dank zweier PCI-E-Anschlüsse ist es gut für SLI-Systeme geeignet. Im Leistungstest gab es durchwachsene Ergebnisse. Das günstige Gerät konnte unseren High-End-PC dauerhaft mit Leistung versorgen – gut. Im Gegenzug wurde es unter Volllast mit 3 Sone aber relativ laut. Zudem gab es Abzüge für die Signalqualität: Die wichtigen Versorgungsleitungen (+3,3, +5, +12 Volt) zeigten unter Belastung deutlich weniger Spannung an – eine Tatsache, die unter Umständen zu Instabilitäten führen kann. Mit 42 Grad Celsius blieb das Netzteil beim Dauerbelastungstest angenehm kühl.

AERO COOL TURBINE POWER 550W: LEISTUNGSSTARKER HINGUCKER

Beim *Turbine Power 550W*-Netzteil von Aero Cool fällt vor allem die Optik auf: Der 120-Millimeter-Lüfter besitzt eine beleuchtete Lüfterachse, die teilweise außerhalb des Netzteilgehäuses liegt. Wichtig dabei: Das Gerät können Sie somit nicht in Spezialgehäuse einsetzen, bei denen das Netzteil oben und unten flach an Wänden anliegt. Zu den Anschlüssen: Am Gerät befinden sich acht vierpolige Laufwerks- und vier SATA-Anschlüsse. Es besitzt nur einen PCI-E-Anschluss – wer ein SLI-System betreiben möchte, benötigt also einen entsprechenden Adapter. Sehr gelungen: Das gesamte Kabelsystem ist modular aufgebaut, Sie brauchen also nur die Kabel anzuschließen, die Sie auch wirklich benötigen. Alle Kabel sind ummantelt. Beim Leistungstest fiel vor allem die hohe Leistungsaufnahme und der damit verbundene geringe Wirkungsgrad negativ auf: Das Gerät schluckte beim Belastungstest bis zu 394 Watt. Beim gleichen Test benötigten andere Geräte bis zu 30 Watt weniger.

SEASONIC SS-500HT: NETZTEIL MIT GUTEM WIRKUNGSGRAD

Auf den ersten Blick fallen die kurzen Leitungen auf: Das ATX-Stromanschlusskabel ist nur 43 Zentimeter lang, die Gerätekabel bringen es auf maximal 70 Zentimeter. Für ein großes Gehäuse ist das unter Umständen zu wenig. Für den Einsatz in einem kleineren Gehäuse sprechen auch die Maße: Das Netzteil ist nur 140 Millimeter tief, andere Geräte wie das *Phantom* von Antec kommen auf stolze 180. Auf dem Prüfstand punktete das Aggregat vor allem durch den guten Wirkungsgrad: Bei voller Last benötigte es nur 367 Watt – andere Netzteile zogen deutlich mehr Energie. Abzüge gab es für die Signalqualität. Bei voller Last lieferten die Versorgungsleitungen geringfügig zu wenig Spannung.

SHARKOON SILENTSTORM 535 WATT: GUTES HIGH-END-NETZTEIL

In puncto Ausstattung gibt es für das Sharkoon-*Silentstorm 535 Watt*-Netzteil gute Noten: Die Anschlusskabel sind angenehm lang, alle Anschlüsse in ausreichender Anzahl vorhanden, zwei PCI-E-Stecker machen das Gerät voll SLI-kompatibel. Das Netzteil besitzt zwei temperaturgesteuerte Lüfter (per Hand nachzuregeln), die für ordentlich Durchzug im Netzteilgehäuse sorgen. Auf dem Leistungsprüfstand zeigt es gute Ergebnisse: Einen High-End-PC versorgt es problemlos dauerhaft mit Strom, bei maximal 2,8 Sone Lautheit. Die Leistungsaufnahme und somit der Wirkungsgrad lagen im Mittelfeld. Mit 49,5 Grad Celsius erhitzt das *Silentstorm* im Vergleich zur Konkurrenz relativ stark.

ENERMAX EG701AX-VE(W) NOISETAKER: KRAFTPROTZ

Die Ausstattung des Gerätes ist praktisch identisch mit der des Sharkoon-Netzteils: Das *EG701AX-VE(W) Noisetaker* bietet viele Anschlüsse und gute Kabellängen. Die zwei Lüfter lassen sich ebenfalls von Hand nachregeln. Auch bei der Leistung sind die beiden Geräte auf Augenhöhe. Vorteil für das *EG701AX-VE(W) Noisetaker*: Als eines der wenigen Netzteile im Test erhält es ein „Sehr gut" bei der Signalqualität. Auch bei stärkster Belastung liefern alle Versorgungsleitungen die korrekten Spannungswerte. Leichte Abzüge gab es wie beim Sharkoon-Netzteil aber für die Temperaturentwicklung:

Gut beraten

Welches Netzteil ist das richtige?

■ Lautstärke

Das Silent-Netzteil von Elanvital ist im verbauten Zustand praktisch unhörbar – obwohl es einen aktiven Lüfter besitzt. Wer es also ruhig mag, sollte auf jeden Fall zu so einem aktiv belüfteten Netzteil greifen. Echte passive Netzteile ohne Notfalllüfter sind nach wie vor nicht zu empfehlen. Sie können dauerhaft keine hohen Leistungen zur Verfügung stellen und überhitzen das Innere des Rechners. Die Zukunft gehört Mischnetzteilen. Sie besitzen große passive Kühlelemente und einen Lüfter, der nur bei Bedarf anspringt.

■ Leistungsaufnahme

Wer die Stromkosten seines Rechners möglichst gering halten will, sollte sich in unserer Testtabelle den Punkt „Leistungsaufnahme" genauer anschauen. Bei diesem Test wurden alle Netzteile immer mit der exakt gleichen Last beansprucht. Netzteile mit geringerer Leistungsaufnahme haben also einen besseren Wirkungsgrad und sparen dadurch bares Geld. Bei Servern können da bis zu 100 Euro im Jahr zusammenkommen – bei normaler PC-Nutzung immerhin auch noch 20 bis 30 Euro pro Jahr.



Hübsch und praktisch: Das Hiper-Netzteil hat mit Abstand die beste Lösung für die Anschlusskabel. Die Kabel sind mit Überwurfmuttern verschraubt.

Lautstärke: Netzteile

- Das Elanvital-Netzteil ist dank cleverer Steuerung sehr leise.
- Die meisten Netzteile kommen unter Last auf hörbare 3 Sone.
- Das Zeus-Netzteil erzeugt eine inakzeptable Lautheit.

Besser ◄ | Sone (0 – 7,0; Normal: 2,0; Laut: 4,0)

Netzteil	Volllast (3D)	Teillast (2D)	Preis (in Euro)
Elanvital EVP-5007-00	0,8	0	119,-
Antec Phantom 500	1,0	0,6	189,-
Seasonic SS-500HT	2,0	0,4	106,-
Enermax EG701AX-VE(W) Noisetaker	2,5	0,5	145,-
Sharkoon Silentstorm 535 Watt	2,8	0,5	109,-
Tagan TG530-U22	3,0	0,7	93,-
Aero Cool Turbine Power 550W	3,1	0,6	99,-
Hiper Type R Modular 580W	3,1	0,6	109,-
HEC PM-480PB	3,8	1,0	89,-
Silverstone Zeus ST65ZF	6,3	2,8	149,-

Settings: Die Netzteile wurden auf unserem Teststand zwanzig Minuten belastet und vermessen.



Durch die außenstehende Lüfterachse passt das *Aero Cool Turbine Power* nicht in jedes Gehäuse.



Das Antec *Phantom* startet den 80-Millimeter-Notlüfter automatisch, wenn das Netzteil überhitzt.

Bei voller Belastung sind es leicht mal 50 Grad Celsius. Den Dauertest mit unserem High-End-SLI-System meisterte das Aggregat aber ohne jegliche Stabilitätsprobleme.

HIPER TYPE R MODULAR 580W: PERFEKT FÜR CASEMODDER

Das Netzteil überzeugte im Test vor allem durch seine hochwertige Ausstattung. Das Kabelsystem ist modular, die Anschlusskabel sind alle ummantelt. Mit einem hochwertigen Stecksystem mit Überwurfmuttern sind die Kabel am Netzteil befestigt – das gibt Halt und sieht zudem gut aus. Auch die Gesamtoptik ist einmalig: Die Lüfter sind verchromt, das Netzteil selbst ist in Blaumetallic lackiert und mit blauen LEDs beleuchtet – für Casemodder ein absoluter Pflichtkauf. Beim Leistungstest gab es ebenfalls wenig auszusetzen. Das *Type R Modular 580W* von Hiper versorgt einen High-End-Rechner problemlos mit Energie – bei unserem Dauertest gab es keine Abstürze. Bei geringer Last drehen die Lüfter mit sehr guten 0,6 Sone, bei Volllast sind es bis zu 3,1 Sone. Die Doppel-Lüfterkonstruktion und das fast komplett durchlöcherte Netzteilgehäuse halten das Netzteil bei Volllast auf sehr guten 43 Grad Celsius.

ELANVITAL EVP-5007-00 UND TAGAN TG530-U22: DIE TESTSIEGER

Ausführliches zu diesen Geräten lesen Sie in den Empfehlungen der Redaktion (Kästen rechts oben).

FAZIT: REICHLICH KRAFT FÜR LEISTUNGSHUNGRIGE HARDWARE

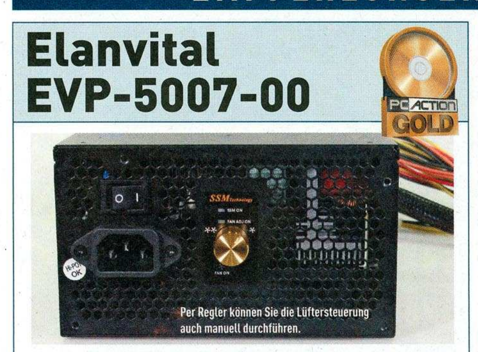
Die Netzteile der neuesten Generation liefern fast alle sehr gute Leistungswerte. SLI-Systeme und High-End-Prozessoren stellen für diese Geräte keine Probleme dar. Unterschiede gibt es vor allem bei der Lautheit und der Effizienz – hier sollten Sie genauer hinschauen. Wer die Ruhe bevorzugt, greift zum Elanvital *EVP-5007-00*, Stromsparer sind zum Beispiel mit dem effizienten Seasonic *SS-500HT*. gut bedient. KAY BEINROTH

NETZTEILE	EVP-5007-00	Type R Modular 580W	EG701AX-VE(W) Noisetaker	Silentstorm 535 Watt	TG530-U22
	PC ACTION GOLD				PC ACTION PREISTIPP
Hersteller (Webseite)	Elanvital (www.pearl.de)	Hiper (www.caseking.de)	Enermax (www.enermax.de)	Sharkoon (www.sharkoon.de)	Tagan (www.tagan.de)
Preis	€ 119,-	€ 109,-	€ 145,-	€ 109,-	€ 93,-
Maximalleistung	500 Watt	560 Watt	600 Watt	535 Watt	530 Watt
Preis-Leistungs-Verhältnis	Gut	Gut	Noch gut	Gut	Gut
AUSSTATTUNG	82%	88%	86%	86%	82%
Kabellänge (ATX/Geräte)	60/bis zu 100 cm	45/bis zu 90 cm	58/bis zu 100 cm	56/bis zu 90 cm	45/bis zu 80 cm
Stromanschlüsse (5,25"/3,5"/SATA)	6/1/2	8/1/4	7/2/4	7/2/4	6/2/4
12-V-Ansch./6-pol.-PCI-E-Connector	Ja/1	Ja/1	Ja/2	Ja/2	Ja/2
Mainboardanschluss	24-polig (Adapter für 20-polig)	24-polig (Adapter für 20-polig)	24-polig (Adapter für 20-polig)	24-polig (Adapter für 20-polig)	24-polig (Adapter für 20-polig)
Lüfteranzahl	1 (120 mm)	2 (80 mm, 120 mm)	2 (80 mm, 92 mm)	2 (80 mm, 92 mm)	2 (80 mm)
Temperaturgeregelter Lüfter	Ja (automatisch)	Ja (automatisch)	Ja (automatisch)	Ja (automatisch)	Ja (automatisch)
Bedienelemente	Hauptschalter, Lüftersteuerung	Hauptschalter	Hauptschalter, Lüftersteuerung	Hauptschalter, Lüfterdrehzahl	Hauptschalter
Sonstiges	-	Modulare ummantelte Kabel, LED-Lüfter	-	-	Ummantelte Kabel, 12-Volt-Umschaltung
EIGENSCHAFTEN	82%	82%	84%	84%	80%
Verarbeitung	Gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Abmessungen (BxHxT)	150x85x140 mm	150x85x160 mm	150x85x140 mm	150x85x140 mm	150x85x175 mm
Schutzschaltung/PFC	Ja/aktiv	Ja/aktiv	Ja/aktiv	Ja/aktiv	Ja/aktiv
Belastbarkeit +3,3/+5/gesamt +12 V	37/37/33 A	32/36/30 A	34/34/35 A	32/32/34 A	28/48/32 A
Lüftungsgitter	Schlitze	Waben (gesamtes Gehäuse)	Schlitze	Schlitze	Schlitze
LEISTUNG	84%	80%	78%	76%	78%
Praxis-Stabilität (High-End-PC SLI)	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden
Lautheit (Windows/3D)	0/0,8 Sone	0,6/3,1 Sone	0,5/2,5 Sone	0,5/2,8 Sone	0,7/3,0 Sone
Leistungsaufnahme Volllast	360,7 Watt	397,4 Watt	388,2 Watt	385,6 Watt	400,5 Watt
Stromaufnahme Stand-by	0,09 A	0,065 A	0,08 A	0,08 A	0,07 A
Signalqualität Volllast (+12/+5/+3,3 V)	Gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Gut
Temperatur (bei Volllast verbaut)	50 °C	43 °C	50 °C	49,5 °C	42,5 °C
FAZIT	+ Sehr leise + Viel Leistung − Relativ warm GESAMT 83%	+ Sehr gute Ausstattung + Modularer Aufbau − Laut bei Last GESAMT 82%	+ Viel Leistung + Gute Signalqualität − Relativ warm GESAMT 81%	+ Viel Leistung + Viele Anschlüsse − Relativ warm GESAMT 80%	+ Zwei PCI-E-Anschlüsse + Zwei Lüfter − Geringe Effizienz GESAMT 79%

EMPFEHLUNGEN DER REDAKTION

Elanvital EVP-5007-00

PC ACTION GOLD



Per Regler können Sie die Lüftersteuerung auch manuell durchführen.

Elanvital bringt ein aktives Netzteil auf den Markt, das vor allem durch eine clevere Lüftersteuerung begeistert.

Auf den ersten Blick sieht das Gerät wie ein gewöhnliches Netzteil mit 120-Millimeter-Lüfter aus. Aber wie heißt es so schön: Beurteile ein Buch nie nach seiner Hülle ... Steht die Steuerung nämlich auf SSM, springt der Lüfter nur selten an, denn bei geringer Last reichen die passiven Kühlelemente zur Wärmeableitung aus. Erst bei höheren Lasten startet der Lüfter – und dann auch nur mit geringen Umdrehungszahlen. Das Ergebnis: Im Windows-Betrieb ist das Netzteil mit nahe 0 Sone so hörbar wie das Husten eines Flohs. Im 3D-Betrieb bringt es das Netzteil auf sehr gute 0,8 Sone. Auch bei den restlichen Leistungstests gab es ausgezeichnete Noten: Einen High-End-PC versorgt das *EVP-5007-00* dauerhaft ohne Probleme. Die Leistungsaufnahme ist gering, der Wirkungsgrad somit gut. Der einzige Kritikpunkt: Das Gerät besitzt relativ wenige Anschlüsse. (KB)

GESAMT: 83%	Weitere Infos finden Sie in der Testtabelle
Preis: € 119,- Preis-Leistg.: Gut	

Tagan TG530-U22

PC ACTION PREISTIPP



Mit dem Umschalter lässt sich die 12-Volt-Leistung für ältere Rechner bündeln.

Mit dem Tagan TG530-U22 bekommen Sie ein Hochleistungsnetzteil mit gutem Kühlsystem für einen angemessenen Preis.

Sechs vierpolige Geräteanschlüsse, vier SATA-Anschlüsse und zwei Mini-Gerätestecker – das *TG530-U22* bietet zunächst mal das Standardprogramm. Doch es besitzt auch zwei PCI-E-Anschlüsse und ist somit für ein SLI-System bestens gerüstet. Kleinere Abzüge gibt es für die Kabellängen – die Geräteanschlusskabel sind mit maximal 80 Zentimeter relativ kurz. Das Netzteil besitzt einen 12-Volt-Umschalter: auf diese Weise verteilt sich die 12-Volt-Leistung entweder auf zwei Leitungen oder ist in einer Leitung gebündelt. Mit beiden Einstellungen liefen unsere Testsysteme absolut problemlos und dauerhaft stabil. Erwähnenswert ist auch die gute Kühlung des Netzteils: Zwei Lüfter sorgen für Durchzug im Netzteilgehäuse und kühlen das Gerät auch unter Volllast auf gute 42,5 Grad Celsius. Die Leistungsaufnahme ist allerdings hoch. (KB)

GESAMT: 79%	Weitere Infos finden Sie in der Testtabelle
Preis: € 93,- Preis-Leistg.: Gut	

NETZTEILE

	SS-500HT	Turbine Power 550W	PM-480PB	Phantom 500	Zeus ST65ZF
Hersteller (Webseite)	Seasonic (www.seasonic.com)	Aero Cool (www.hardware-rogge.de)	HEC (www.hec-group.com.tw)	Antec (www.antec.com)	Silverstone (www.silverstonetek.com)
Preis	€ 106,-	€ 99,-	€ 89,-	€ 189,-	€ 149,-
Maximalleistung	500 Watt	550 Watt	480 Watt	484 Watt	650 Watt
Preis-Leistungs-Verhältnis	Gut	Gut	Gut	Befriedigend	Befriedigend
AUSSTATTUNG	78%	82%	84%	79%	80%
Kabellänge (ATX/Geräte)	43/bis zu 70 cm	48/bis zu 80 cm	58/bis zu 80 cm	50/bis zu 100 cm	57/bis zu 105 cm
Stromanschlüsse (5,25"/3,5"/SATA)	6/2/4	8/2/4	6/2/4	5/2/4	9/2/4
12-V-Anschl./6-pol.-PCI-E-Connector	Ja/2	Ja/1	Ja/2	Ja/1	Ja/2
Mainboardanschluss	24-polig (Adapter für 20-polig)	24-polig (Adapter für 20-polig)	24-polig (Adapter für 20-polig)	24-polig (Adapter für 20-polig)	24-polig (Adapter für 20-polig)
Lüfteranzahl	1 (120 mm)	1 (120 mm)	2 (80 mm, 80 mm)	1 (80 mm)	1 (80 mm)
Temperaturgeregelter Lüfter	Ja (automatisch)	Ja (automatisch)	Ja (automatisch)	Ja (automatisch)	Ja (automatisch)
Bedienelemente	Powerknopf	Powerknopf	Powerknopf	Hauptschalter, Lüfterdrehzahl	Hauptschalter
Sonstiges	-	Modulare ummantelte Kabel, LED-Lüfter	Ummantelte Kabel	-	-
EIGENSCHAFTEN	82%	82%	80%	79%	80%
Verarbeitung	Gut	Sehr gut	Gut	Gut	Sehr gut
Abmessungen (BxHxT)	150x85x140 mm	150x85x155 mm	150x85x160 mm	150x85x180 mm	150x85x180 mm
Schutzschaltung/PFC	Ja/aktiv	Ja/aktiv	Ja/aktiv	Ja/aktiv	Ja/aktiv
Belastbarkeit +3,3/+5/gesamt +12 V	30/30/33 A	36/36/38 A	30/35/32 A	30/30/35 A	33/24/38,7 A
Lüftungsgitter	Schlitze	Schlitze	Schlitze	Waben	Waben
LEISTUNG	78%	74%	71%	70%	66%
Praxis-Stabilität (High-End-PC SLI)	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Stabilitätsprobleme	Bestanden
Lautheit (Windows/3D)	0,4/2,0	0,6/3,1 Sone	1,0/3,8 Sone	0,6/1,0 Sone	2,8/6,3 Sone
Leistungsaufnahme Volllast	367,3 Watt	394,1	388,6 Watt	386,22 Watt	400,5 Watt
Stromaufnahme Stand-by	0,06 A	0,056 A	0,08 A	0,115 A	0,14 A
Signalqualität Volllast (+12/+5/+3,3 V)	Befriedigend bis gut	Gut	Befriedigend bis gut	Noch gut	Gut
Temperatur (bei Volllast verbaut)	48 °C	51 °C	42 °C	44 °C	44,5 °C
FAZIT	+ Leise − Mäßige Signalqualität − Kurze Anschlusskabel GESAMT 79%	+ Modularer Aufbau + Viel Leistung − Laut bei Last GESAMT 77%	+ Guter Preis − Mäßige Signalqualität − Laut bei Last GESAMT 75%	+ Sehr leise − Leistungsprobleme − Sehr groß GESAMT 74%	+ Viel Leistung − Extrem laut − Geringe Effizienz GESAMT 72%







»Im Gegensatz zu vielen Frauen haben Schachspieler gute Figuren.«

Hertzerfrischend

Gegen die CENTRINO-Technik von Intel setzt AMD den TURION-64-PROZESSOR – schließlich will man den Notebook-Markt nicht kampflos aufgeben.

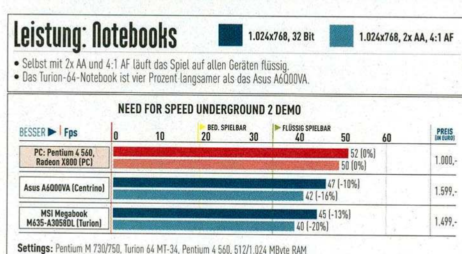
Damit das klar ist!

MIPS
Abkürzung für Million Instructions per Second (Millionen Instruktionen pro Sekunde); Maß für die Leistungsfähigkeit einer CPU

ZOLL
In diesem Längenmaß sind die Bildschirmgrößen angegeben. Ein Zoll entspricht 2,54 Zentimetern.

LUMINANZ
Leuchtkraft von Röhrenmonitoren und LC-Displays. Die Messung erfolgt in cd/m² (Candela pro Quadratmeter).

SYNTHETISCHE BENCHMARKS
Kleine Programme, die den Computer rechnen lassen



NOTEBOOKS	A6Q00VA	Megabook M635-A3058DL
Hersteller (Webseite)	Asus (www.asuscom.de)	MSI (www.msi-computer.de)
Preis	€ 1.599,-	€ 1.499,-
Preis-Leistung	Gut	Gut
AUSSTATTUNG	79%	79%
Arbeitsspeicher	1.024 MByte DDR2-533-SDRAM	512 MByte DDR-333-SDRAM
Prozessor	Pentium M 750 (1,86 GHz)	Turion 64 MT-34 (1,80 GHz)
Chipsatz	Intel 915PM	Ati Xpress 200M (RX480)
Grafikchip	Ati Radeon X700 (358 MHz) (128 MByte, 330 MHz DDR)	Ati Radeon X700 (350 MHz) (128 MByte, 300 MHz DDR)
Festplatte	Fujitsu MHV2100AT (100 GByte, 4.200 U/Min.)	Samsung MP0804H (80 GByte, 5.400 U/Min.)
CD/DVD-Laufwerk	Toshiba/Samsung TS-L532A (DVD+-R/RW 8x/4x, Dual 2,4x)	LG GCA-4080N (DVD+-R/RW 8x/4x)
LCD	15 Zoll WXGA (1.280x800)	15 Zoll WXGA (1.280x800)
Akku/Gewicht	4.800 mAh (14,8 V)/3,2 kg	4.400 mAh (14,4 V)/2,8 kg
Kommunikation	56k, 1.000 MBit/s, 802.11b/g	56k, 10/100 MBit/s, 802.11b/g
EIGENSCHAFTEN	93%	92%
Zubehör	Works 8, Cyberlink, Nero	Treiber-CD
Erweiterbarkeit	PCMCIA, 4x USB 2.0, Firewire, SD	PCMCIA, 4x USB 2.0, Firewire, SD
Ergonomie	Guter Druckpunkt Tastatur	Abgesetzte Pfeiltasten
LEISTUNG	81%	76%
Leistung, Wärme 2D/3D	Gut, 44/50 °C	Gut, 44/50 °C
Akkulaufzeit (3D)	160 Min. (89 Min.)	157 Min. (84 Min.),
Lautstärke 2D/3D	0,8/1,2 Sone	0,7/1,2 Sone
Festplatte: Lesen, Zugriff	24 MByte/s, 20 ms	25 MByte/s, 18 ms
LCD: Reaktion, Helligkeit	32 ms, 10 bis 200 cd/m²	36 ms, 20 bis 150 cd/m²
FAZIT	+ Umfangreiches Softwarepaket + Helligkeit LCD + Große Festplatte GESAMT 83%	+ Sehr leise + Geringes Gewicht – Reaktion LCD GESAMT 79%

Intels Mobiltechnik Centrino revolutionierte den Notebook-Markt: Laptops sind leichter und schneller geworden und trotzdem sparsam geblieben. Spieler bekommen leistungsfähige Geräte, die nicht mehr fünf Kilogramm wiegen und ohne Steckdose nur Minuten aushalten. Auch AMD hat diesen Trend erkannt und versucht, mit dem Turion 64 ein Pendant zum Pentium M ins Rennen zu schicken.

WATT GEHT AB?

Mithilfe der Notebooks von MSI (Turion 64) und Asus (Pentium M) prüften wir die Leistung des neuen AMD-Prozessors. In den synthetischen Benchmarks *Sandra 2005* und *PCMark05* liegen Turion 64 MT-34 (1,80 Gigahertz) und Pentium M 750 (1,86 Gigahertz) etwa gleichauf. Die Arithmetic Logical Unit (ALU) des AMD erreicht 7.559 MIPS, die des Intel 7.981. In der Praxis leisten die Prozessoren nahezu das Gleiche. Das MSI *Megabook* (Turion 64) kommt in *Need for Speed Underground 2* (1.024x768, kein FSAA/AF) auf 45 Fps (Frames per second; Bilder pro Sekunde). Das Asus *A6Q00VA* (Pentium M) erreicht 47 Fps. Die gesamte Leistungsaufnahme steigt beim AMD-Notebook in 3D auf 65 Watt, während der Intel-Laptop mit 55 Watt zufrieden ist.

EINE GROSSE LEUCHTE

Das beste Display (dieses Tests) hat eindeutig Asus im *A6Q00VA* eingebaut. Die Farben sind absolut brillant und die Luminanz können Sie auf 200 Candela pro Quadratmeter einstellen – ein sehr guter Wert. Nur befriedigend sind dagegen die Akkulaufzeiten der zwei Notebooks, sie liegen zwischen 157 und 160 Minuten. Im Akkubetrieb schalten die Grafikchips im *A6Q00VA* und *Megabook M635-A3058DL* in den Batteriemodus und leisten nur noch maximal 30 Fps in *Need for Speed Underground 2*. In den Anzeige-Eigenschaften können Sie manuell volle Leistung erzwingen. Die Tastatur des *Megabook* hat eine übersichtliche Anordnung mit abgesetzten Pfeiltasten. Das Touchpad ist präzise und verfügt über einem Extrabereich nur zum Scrollen. Blättern können Sie mit dem Touchpad des *A6Q00VA* ebenfalls, zudem hat die Tastatur einen guten Druckpunkt.

PUNKT FÜR PUNKT

Eigentlich kann man den Turion 64 nur mit dem Pentium M (CPU der Centrino-Technologie) vergleichen. In diesem reinen Prozessor-Zweikampf schlägt sich die AMD-CPU recht gut und kann es mit einer etwa gleich getakteten Intel-CPU der Pentium-M-Serie aufnehmen. Nur in Futuremarks *PCMark05* hängt der Intel Pentium M 750 den AMD Turion 64 MT-34 mit 3.024 gegen 2.544 Punkten deutlich ab. MARCO ALBERT



»Da schau her! Fußmatten für das Mausoleum.«



Damit das klar ist!

STARTWIDERSTAND Benötigte Kraft, um die Maus aus dem Ruhezustand zu bewegen.

REIBUNGSWIDERSTAND Widerstand, der entsteht, wenn die Maus über die angeraute Oberfläche der Unterlage bewegt wird.

LOW-SENSITIVITY Die Empfindlichkeit (Sensitivität) der Maus ist niedrig, der Bewegungsradius größer.

MOUSE BUNGEE Eine 16 Zentimeter lange, gefederte Führung für das Mauskabel, geklemmt in einen Clip am oberen Ende des Pads.

Endlich wieder gut drauf!

Wer von seiner Spielermaus das Optimum an Leistung verlangt, sollte ihr eine Unterlage spendieren, die jede Bewegung präzise und ohne Widerstände umsetzt. PC ACTION hat acht Profi-MAUSPADS für Sie getestet!

Zu viele Spieler geben sich immer noch mit einem schlichten und billigen Mauspad zufrieden. Dabei ist es absolut sinnvoll, Ihrer Zockermaus eine sehr hochwertige Unterlage zu spendieren. Die ist fast immer langlebiger, rutschfester und der Widerstand der für Spielermäuse konzipierten Oberfläche geringer. Außerdem bevorzugen viele Spieler eine niedrige Maus-Empfindlichkeit und benötigen dafür eine große Unterlage. Damit Sie beim Kauf den Durchblick behalten, haben wir acht Mauspads getestet. Als Testmäuse waren die *Logitech MX518/510/1000*, die *MS Intellimouse Explorer* sowie die *Razer Diamondback* im Einsatz.

ALLSOP RAINDROP GIGA PAD XL: POPPIGE, BUNTE STOFFMATTE

Hinsichtlich seiner extravaganten Optik unterscheidet sich das *Raindrop Giga Pad XL* von den anderen Test-Unterlagen. Mit seinen Maßen von 400x330 Millimeter ist es sehr großzügig dimensioniert und die Höhe von vier Millimeter garantiert eine gute Ergonomie. Dank der Gummibeschichtung auf der Unterseite kommt es auch auf glatten Flächen nicht ins Rutschen. Ein weiteres Wertungsplus erhält die poppige Riesenmatte für ihre äußerst geringe Lautstärkeentwicklung von 0,6 Sone.

COREPAD MAGNA: GLASPAD MIT ANTI-RUTSCH-UNTERLAGE

Das *Corepad Magna* ist aus Glas gefertigt. Zusätzlich ist in die Oberfläche eine Gitternetzstruktur eingebrannt. Anders als die übrigen Testkandidaten besitzt das Pad eine separate Anti-Rutsch-Matte, die es optimal fixiert. Die Ergonomie ist aufgrund einer Höhe von sieben Millimeter nur befriedigend und auch der Start- und Reibungswiderstand fällt etwas zu hoch aus, es sei denn, man rüstet die Mausfüßchen mit den mitgelieferten „Corepad Skatez" aus.

EVERGLIDE TITAN: DAS GRÖSSTE PAD IM TESTFELD

Die *Everglide Titan*-Riesenmatte ist eindrucksvolle 444x355 Millimeter groß und qualifiziert sich damit für Spieler mit einer Vorliebe für eine geringe Mausempfindlichkeit. Auch die Höhe der mit Stoff beschichteten Matte ist mit vier Millimeter niedrig. Ins Rutschen kommt sie nicht, da die Rückseite mit einer Schaumgummibeschichtung versehen ist. Die Geräuschentwicklung ist mit 0,8 Sone minimal.

FUNC INDUSTRIES SURFACE 1030 MBA LIMITED EDITION: WECHSEL-PAD IM EDLEN ALURAHMEN

Wer mit dem limitierten Schmuckstück *Surface 1030 MBA* von Func Industries spielt, hat die Wahl zwischen einer rauen Seite mit wenig und einer feinen Oberfläche mit sehr wenig Start- und Reibungswiderstand. Für Mäuse mit einer geringen Mausempfindlichkeit ist die Nutzfläche von 253x214 Millimeter zu klein. Dafür ist die Mausunterlage mit drei Millimeter Höhe sehr ergonomisch. Sechs große Gumminoppen auf der Rückseite geben sehr guten Halt, auch auf Glastischen. Am Alurahmen kann man einen Mauskabel-Clip befestigen.

MOUSE BUNGEE COMPANY CRYSTAL PRO: MAUSUNTERLAGE MIT INTEGRIERTEM KABELHALTER

Ähnlich wie beim *1030 MBA* befindet sich das mit einer rauen und einer feinen Oberflächenstruktur ausgestattete *Crystal Pro*-Pad aus Glas in einem Plastikrahmen. Am oberen Ende ist ein Mouse Bungee angebracht. Die Gesamthöhe von Rahmen und Glasplatte beträgt sieben Millimeter, daher ist die Ergonomie nur befriedigend. Die Widerstände sind nicht gering genug. Mit Ausnahme der *Razer Diamonback* be-

wegten sich unsere Testmäuse schwerfällig über die Nutzflächen des *Crystal Pro*.

QPAD GAMER LOWSENSE: STOFF-PAD FÜR LOW-SENSITIVITY-SPIELER

Mit einer Größe von 405x285 Millimeter ist die aus Naturkautschuk gefertigte und mit einer Stoffschicht bezogene „Schwedenmatte" *Lowsense* das richtige Pad für Spieler, die eine niedrige Mausempfindlichkeit bevorzugen. Die Höhe von vier Millimeter sorgt für eine gute Ergonomie, das flexible Teil hält bombenfest auf jeder Oberfläche. Die Widerstände könnten geringer sein – dies erreicht man durch das Frisieren der Maus mit den mitgelieferten „Qpad Glidz".

REVELCELL RC MOUSEPAD: GLAS-PAD MIT ERHÖHTEM REINIGUNGSBEDARF

Die gläserne Unterlage bietet mit ihren Maßen von 320x260 Millimeter ausreichend Platz auch für Spieler mit einer niedrigen Maussensitivität. Die Ergonomie ist gut, sechs Gumminoppen machen sie rutschfest. Die raue Glasoberfläche verschmutzt aber sehr schnell. Alle Testmäuse arbeiteten präzise und glitten mit geringem, das *Razer*-Modell sogar sehr geringem Kraftaufwand über das Pad.

XTRAC HYBRID: BREIT, LEISE, MINIMALE WIDERSTÄNDE – DER TESTSIEG

Dank einer Breite von 406 Millimeter eignet sich auch das *Hybrid*-Pad für Low-Sensitivity-Spieler. Die Oberfläche besteht aus einer Stoff-Plastik-Mischung und klebt auf einer vier Millimeter hohen Schaumstoffschicht. Die fixiert das *Hybrid* optimal auf dem Tisch. Die sehr geringen Start- und Reibungswiderstände nehmen weiter ab, wenn man die Gleitflächen der Testmäuse mit den mitgelieferten teflonbeschichteten „Mad Dotz" beklebt. Die Geräuschentwicklung ist mit 1,1 Sone minimal.

FAZIT

Das *Hybrid* ist eine empfehlenswerte Mausunterlage für jeden Spielertyp. Wer mit einer hohen oder durchschnittlichen Mausempfindlichkeit zockt, erwirbt mit dem beidseitig nutzbaren *Surface 1030 MBA* ein sehr gutes Pad. Sparfüchse schlagen bei den Stoffmatten von Allsop und Everglide zu. Gravierende Mängel weisen auch die restlichen Kandidaten nicht auf. Daher empfehlen wir Ihnen, vor dem Kauf zu testen, ob vor allem die Widerstände der Nutzfläche und die Größe des Pads Ihrem Spielstil angemessen sind.

FRANK STÖWER

WICHTIGE DETAILS
Kandidaten unter der Lupe

MOUSE BUNGEE COMPANY CRYSTAL PRO



Am blauen Plastikrahmen für das Glas-Pad ist zusätzlich ein Mouse Bungee angebracht.

QPAD GAMER LOWSENSE



Die Stoffschicht auf der Oberseite ist auf eine Matte aus Naturkautschuk geklebt.

ALLSOP RAINDROP GIGA PAD XL



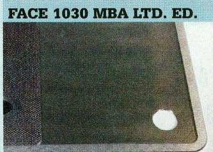
Die Nutzfläche ist mit einem auffälligen Regentropfen-Motiv bedruckt.

COREPAD MAGNA



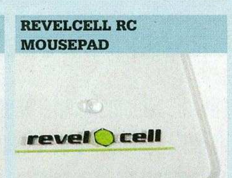
Damit sich das Pad nicht verschiebt, liegt es auf einer Anti-Rutsch-Matte.

FUNC INDUSTRIES SURFACE 1030 MBA LTD. ED.



Die beidseitige Nutzfläche ist in einen hochwertigen Alu-Rahmen eingelegt.

REVELCELL RC MOUSEPAD



Sechs Gumminoppen auf der Rückseite machen die Mausunterlage rutschfest.

MAUSPADS

MAUSPADS	Hybrid	Surface 1030 MBA Limited Edition	Raindrop Giga Pad XL	Titan	RC Mousepad	Gamer Lowsense	Magna	Crystal Pro
Hersteller/Vertrieb	Xtrac	Func Industries	Allsop	Everglide	Revelcell	Qpad (Sweden)	Corepad (NL)	Mouse Bungee Company
Webseite	www.xtracpads.de	www.func.de	www.indiweb.de	www.everglide.de	www.indiweb.de	www.qpad.se	www.indiweb.de	www.indiweb.de
Preis	€ 29,-	€ 50,-	€ 20,-	€ 20,-	€ 35,-	€ 25,-	€ 30,-	€ 28,-
Preis-Leistungs-Verhältnis	Gut	Befriedigend	Sehr gut	Sehr gut	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend
AUSSTATTUNG	87 %	84 %	86 %	86 %	84 %	86 %	78 %	76 %
Größe der Nutzfläche	406x254 mm	253x214 mm	400x330 mm	444x355 mm	320x260 mm	405x285 mm	316x255 mm	252x192 mm
Anzahl der Nutzflächen	Eine	Zwei	Eine	Eine	Eine	Eine	Eine	Zwei
Material	Stoff-Plastik-Oberfläche auf Schaumgummi	Hartplastik mit Aluminiumrahmen	Stoffoberfläche auf Schaumgummi	Stoffoberfläche auf Schaumgummi	Glas	Stoffoberfläche auf Naturkautschuk	Glas mit Gitternetz-Struktur	Glas mit Plastikrahmen
Höhe	4 mm	3 mm	4 mm	4 mm	6 mm	4 mm	7 mm	7 mm
Anti-Rutsch-Beschichtung	Komplette Rückseite	Gumminoppen	Komplette Rückseite	Komplette Rückseite	Gumminoppen	Komplette Rückseite	Unterlage	Gumminoppen
EIGENSCHAFTEN	84 %	90 %	84 %	84 %	82 %	84 %	84 %	84 %
Ergonomie (Höhe)	Gut	Sehr gut	Gut	Gut	Gut	Gut	Befriedigend	Befriedigend
Rutschfestigkeit	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Abnutzung	Gering	Sehr gering	Gering	Gering	Sehr gering	Gering	Sehr gering	Sehr gering
Reinigung	Feucht und trocken	Feucht und trocken	Feucht und trocken	Feucht und trocken	Feucht und trocken	Feucht und trocken	Feucht und trocken	Feucht und trocken
LEISTUNG	95 %	90 %	85 %	85 %	84 %	80 %	80 %	68 %
Präzision	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Gut	Gut	Gut	Gut	Befriedigend
Startwiderstand	Sehr gering	Sehr gut	Gut	Gut	Gering	Etwas zu stark	Etwas zu stark	Zu stark
Reibungswiderstand	Sehr gering	Sehr gut	Gut	Gut	Gering	Etwas zu stark	Etwas zu stark	Etwas zu stark
Geräuschentwicklung im Betrieb*	Ca. 1,1 Sone	Ca. 3,0**/2,0*** Sone	Ca. 0,6 Sone	Ca. 0,8 Sone	Ca. 2,2 Sone	Ca. 2,3 Sone	Ca. 2,7 Sone	Ca. 3,3**/2,2*** Sone
„Low Sensitivity"-Eignung	Ja	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Nein
FAZIT GESAMT	91 %	89 %	85 %	85 %	84 %	82 %	80 %	73 %
	+ Widerstände + Sehr rutschfest + Breite	+ Rutschfestigkeit + Widerstände + Zwei Oberflächen	+ Größe + Geräuschentwicklung + Preis-Leistungs-Verhältnis	+ Größe + Geräuschentwicklung + Preis-Leistungs-Verhältnis	+ Größe + Abnutzung − Preis	+ Größe + Sehr rutschfest − Widerstände	+ Größe + Rutschfestigkeit − Höhe	+ Integriertes Mouse Bungee − Höhe − Widerstände

* Gemessen mit Logitech MX1000 (168 g) ** Gemessen mit der grobkörnigen Oberfläche *** Gemessen mit der feinen Oberfläche



»Wiedergeboren: Mutter Teresa (rechts).«





GRAFIKKARTE: ASUS

EN7800GTX

Preis:	Ca. € 539,-
Preis/Leistung:	Befriedigend
Webseite:	www.asuscom.de

- + Lautstärkeentwicklung
- + Spieleleistung
- + Ausstattung (Software)
- − Preis

Ausstattung: 94%
Eigenschaften: 98%
Leistung: 97%
Gesamt: 96 %



MP3-PLAYER: ARCHOS

Gmini XS 202

Preis:	Ca. € 199,-
Preis/Leistung:	Gut
Webseite:	www.archos.com

- + Kompakt und leicht
- + Klangqualität
- − Funktionsumfang
- − Ausstattung

Ausstattung: 64%
Eigenschaften: 90%
Leistung: 82%
Gesamt: 80 %



TASTATUR: FLEXIGLOW

Cyber Snipa

Preis:	Ca. € 39,-
Preis/Leistung:	Befriedigend
Webseite:	www.listan.de

- + Keine zusätzlichen Treiber nötig
- + Ergonomie
- + Druckpunkte/Anschlag
- − Tastenabstände

Ausstattung: 83%
Eigenschaften: 77%
Leistung: 81%
Gesamt: 81 %

Neuer Geschwindigkeitsrekord: Mit der EN7800GTX bietet Asus ein Zockerbrett der Superlative an.

Wie auch alle anderen derzeit erhältlichen 7800-GTX-Karten entspricht die *EN7800GTX* dem Nvidia-Referenzdesign. Die 24 Pixel-Shader-Einheiten verhelfen dem 3D-Beschleuniger zu einem neuen Geschwindigkeitsrekord. Getaktet ist der Grafikprozessor mit 425 Megahertz, während die DDR3-Speicherbausteine (1,667 Nanosekunden, 256 Bit) mit 600 Megahertz DDR in Betrieb sind. Wem das aber immer noch nicht reicht, der kann die Nvidia-Karte auf maximal 490/695 Megahertz DDR übertakten. Die Ein-Schlitz-Kühlung ist mit 0,9 Sone im 2D- und 1,2 Sone im 3D-Betrieb erstaunlich leise. Was die Temperatur betrifft, liegt die 3D-Karte mit gemessenen 81 Grad Celsius (GPU) gerade noch im grünen Bereich. Zur Software-Ausstattung gehören Asus DVD XP, Power Director 3, Smart Doctor und die Spiele *Snowblind*, *Xpand Rally* und *Joint Operations*. Zwei DVI-VGA- und ein Video-Adapter sind ebenfalls im Lieferumfang enthalten. Aufgrund dieser üppigen Software-Ausstattung hat die Asus *EN7800GTX* unter den 7800-GTX-Grafikkarten die Nase vorn. Innovationen beim Platinendesign sucht man allerdings vergeblich. Letztendlich ist mal wieder der Kontostand entscheidend, zu welcher der 7800-GTX-Karten man greifen kann. DANIEL WAADT

Der GMINI XS 202 verzichtet auf jegliche Spielereien und bietet puristischen MP3-Genuss.

Die Ausstattung des *Gmini XS 202* ist dünn. Im Karton finden Sie lediglich das Gerät, Knopfkopfhörer (mit Lautstärkeregelung), ein USB-Kabel sowie ein Ladegerät. Extras wie beispielsweise eine Tasche fehlen ebenso wie eine Software- und Treiber-CD. Stattdessen empfiehlt der französische Hersteller Archos, den Windows Media Player als passende Software-Applikation einzusetzen. Der Anschluss des *Gmini XS 202* erfolgt per USB 2.0. Ihr Computer erkennt das Teil dann als externe Festplatte an. Mittels Drag & Drop füttern Sie den 20-Gigabyte-Player mit Musik. Bedienelemente des kleinen und leichten Gerätes (76x59x19 Millimeter, 120 Gramm) sind ein Joystick und zwei Tasten. Mit diesen navigieren Sie durch die simpel strukturierten und übersichtlichen Menüs. Die einzigen Funktionen des Gerätes sind Musik abspielen und gegebenenfalls Daten speichern. Es besitzt auch keine weiteren Schnittstellen wie etwa Line-In. Der Klang des Players in Verbindung mit den dazugehörigen Kopfhörern ist gut bis sehr gut. Der Akku hält immerhin bis zu 17 Stunden. Wer einen MP3-Player also ausschließlich zum Musikhören benutzen will, ist mit dem Winzling ausreichend bedient. Und 199 Euro sind ein angemessener Preis. KAY BEINROTH

Mit der CYBER SNIPA-Tastatur mutiert bei Shootern sogar ein blindes Huhn zu Wilhelm Tell.

Das *Cyber Snipa* besitzt 36 Tasten. Die von der Mehrzahl der Shooter-Spieler zur Steuerung verwendeten Tasten Q, W, E, A, S, D befinden sich in der Mitte und sind blau hervorgehoben. Weitere wichtige Tasten wie „R" (zum Nachladen), die Leertaste (Sprung) oder „C" (Ducken) sind darum herum angeordnet. Die blaue Unterbodenbeleuchtung ist abschaltbar, die Leuchtdiode auf der Oberseite blendet leicht. Für die sehr gute Ergonomie des absolut rutschfesten Pads sorgt die großzügig dimensionierte Handballenablage. Die Länge des USB-Anschlusskabels beträgt 1,80 Meter. Ihr Computer erkennt das *Cyber Snipa* ohne Treiber als zusätzliche Tastatur, wobei alle Funktionen der Haupttastatur erhalten bleiben. Der Anschlag ist mittelhart und direkt, die Druckpunkte sind sehr gut. Im Shooter-Praxistest mit *Half-Life 2*, *Unreal Tournament 2004*, *Area 51* und *Counter-Strike Source* zeigte sich, dass die Tasten näher zusammenliegen sollten. So ist die Entfernung zwischen den Umschalt-, „R"- oder „C"-Tasten und dem Steuerungsblock etwas zu groß. Außerdem sind die Umschalt- und die Leertaste zu klein. Dennoch ist das *Cyber Snipa* eine gute Alternative zur Shooter-Steuerung per Standardtastatur, die der Hersteller allerdings noch optimieren kann. FRANK STÖWER



»Praktisch: Tragbarer Geldautomat.«

Abstürze, Grafikfehler, Totalausfall – Hitze bereitet Ihrem PC eine Menge Probleme. Wir verraten, wie Sie für die richtige KÜHLUNG nicht mehr als fünf Euro ausgeben.

Mach ihn kalt!

AUF DVD
RIVATUNER
AMD-CPU-TREIBER

ÜBERSICHT Die besten Temperatur-Programme

Programm	Webseite	Bemerkungen	Wertung
Corecenter	msi-computer.de/download/programme/cc_2004.exe	Nur für MSI-Boards	★
CPU Cool	mitglied.lycos.de/podien/CPUCOOL.HTM	Gute Überwachung	★
Easytune	Bei Gigabyte-Boards mitgeliefert	Nur für Gigabyte-Boards	★
Everest	www.lavalys.com/products.php?lang=en	Der Aida-Nachfolger	★★★
Mainboard Monitor	http://mbm.livewiredev.com	Keine Aktualisierungen	★★
PC Probe	majorgeeks.com/ASUS_PC_Probe_d3301.html	Nur für Asus-Boards	★
Speedfan	www.almico.com/speedfan.php	Gute Diagnose	★★★
CPU Idle	www.cpuidle.de	30-Tage-Shareware	★

Sonstige Prog.	Webseite	Bemerkungen	Wertung
HDD Temperat. Pro	http://www.hddtemp.com/home/download.html	Festplatten-Temperatur	★

ÜBERSICHT Temperatur-Richtwerte

Komponente	Optimal	Noch gut	Zu heiß
Prozessor*	< 60 °C	60-70 °C	> 70 °C
Mainboard	< 40 °C	40-50 °C	> 50 °C
Grafikkarte (Kern)	< 50 °C	50-85 °C	> 85 °C
Gehäuse	< 40 °C	40-45 °C	> 45 °C
Gehäuse (Prescott)	< 36 °C	36-38 °C	> 38 °C
Festplatte	< 45 °C	45-55 °C	> 55 °C

* Die empfohlene Prozessortemperatur bezieht sich auf normale Mainboards, die den gemessenen Wert nicht künstlich erhöhen (Ausnahme: Athlon 64 in 90-Nanometer-Fertigung – max.: 63 °C).

Aktuelle Top-CPUs und Hochleistungs-Grafikkarten sind nicht nur extrem schnell, sondern meist auch unerfreulich heiß. Die Folge: Ausnahmefehler, Systemabstürze und frustrierte Spieler. Damit Ihr PC nicht nur schnell, sondern auch stabil arbeitet, verraten wir, wie Sie schon für weniger als fünf Euro hitzige Spiele-PCs abkühlen. Alle Tipps haben wir nacheinander an zwei Beispiel-Systemen getestet und die Ergebnisse in den Benchmarks auf der nächsten Seite veranschaulicht.

EINE GANZ HEISSE KISTE

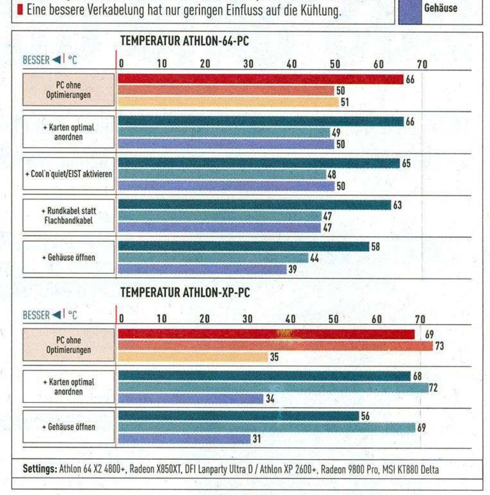
Wann ist der PC zu heiß, wann lohnen sich zusätzliche Kühl-Maßnahmen überhaupt? Um diese Frage zu beantworten, sollten Sie zunächst die Temperaturwerte Ihres PCs ermitteln. Am einfachsten geht das mit speziellen Programmen. Diese lesen normalerweise zwei Werte aus: die Temperatur des Prozessors und die Hitzeentwicklung auf dem Mainboard, meistens in der Nähe der Southbridge gemessen. Welches Programm sich für Ihr Mainboard eignet und wo Sie die Diagnose-Software finden, erfahren Sie in der Tabelle auf dieser Seite.

VERTRAUEN IST GUT, KONTROLLE BESSER

Eines der umfangreichsten Überwachungsprogramme ist der *Mainboard-Monitor*. Dieser wird allerdings nicht mehr aktualisiert. Außerdem ist die Bedienung recht umständlich. *Speedfan* ist etwas übersichtlicher und ebenso zuverlässig. Außerdem können Sie mit dem Programm die Geschwindigkeit der Lüfter per Software regeln, sofern das Mainboard diese Funktion unterstützt. Allen Messmethoden ist gemein, dass die Werte je nach Mainboard unterschiedlich ausfallen können. Differenzen von bis zu zehn Grad Celsius sind

Kühlmaßnahmen für fünf Euro

- Die einzelnen Schritte führen wir jeweils zusätzlich zu den vorherigen durch.
- Für weniger als fünf Euro senken wir die CPU-Temperatur um bis zu 13 Grad.
- Eine bessere Verkabelung hat nur geringen Einfluss auf die Kühlung.



bei zwei gleichen Mainboards und identischer Konfiguration keine Seltenheit. Grobe Richtwerte haben wir deshalb in der Tabelle auf der linken Seite für Sie zusammengestellt.

MESS-DIENER

Aktuelle Grafikkarten verfügen über einen Sensor, der die Temperatur im Grafikchip misst. Dazu gehören die meisten Karten der Geforce-6800- und Radeon-X800-Reihe. Die Anzeige der Temperatur ist für gewöhnlich im Grafikkartentreiber möglich. Geeignet ist auch der *Rivatuner* (auf unserer Heft-DVD), der sogar den Temperaturverlauf anzeigt.

RICHTIG REINSTECKEN

Soundkarten wie die Soundblaster Audigy 2 erzeugen genauso Wärme wie eine Grafikkarte. Stecken 3D-Beschleuniger und Soundkarte zu nah beieinander, kann dies zum Hitzestau führen. In unseren Tests arbeitete der Grafikprozessor ein bis zwei Grad Celsius kühler, wenn die Soundplatine weit entfernt untergebracht war. Beim Test-PC mit PCI-Express-Schlitz brachte der Umbau keinen Vorteil, da die PCI-Steckplätze ausreichend Abstand zur Grafikkarte haben. Nur bei SLI-Systemen kann es beim Einsatz von zwei 3D-Platinen zum Hitzestau kommen.

AKTIV SPAREN

Pentium-4-CPUs der 600er-Reihe und Athlon-64-Prozessoren unterstützen eine Stromspartechnologie, die den Takt der CPU im Leerlauf verringert. Dadurch sinken Stromaufnahme und abgegebene Wärme. Zunächst schalten Sie die Technik im BIOS ein. Sie finden diese Einstellung unter EIST beziehungsweise Cool'n'quiet. Unter Windows XP installieren Sie für AMD-Prozessoren zusätzlich einen CPU-Treiber (auf der Heft-DVD). Außerdem schalten Sie in der „Systemsteuerung" – „Energieoptionen" das Energieschema auf „Tragbar/Laptop". Auf die Temperatur bei Spielen wirken sich Cool'n'quiet oder EIST kaum aus. Doch beim Arbeiten oder Surfen unter Windows kühlen die Prozessoren deutlich ab.

KABEL? JAU!

Je nachdem wie sauber Kabel im Rechner verlegt sind, wirkt sich das Kabelgewirr auf die Temperatur aus. Ein IDE-Laufwerkskabel, das zu nah am CPU-Kühler liegt, kann einen Hitzestau verursachen und so den Prozessor um bis zu zwei Grad Celsius zusätzlich aufheizen. Dennoch gilt für die meisten PCs: Die Luft findet ihren Weg meist auch so durch den Rechner, das „Kabeltuning" bleibt also oft nutzlos. Einzige Ausnahme: Ein Kabel verfängt sich im Lüfter und bremst diesen oder bringt ihn gar zum Stillstand. Gerade ältere Intel-Boxed-Kühler sind diesbezüglich ein Problem, denn diese hatten zeitweilig kein Schutzgitter. Kabel können dadurch leicht mit den Lüfterblättern in Berührung kommen.

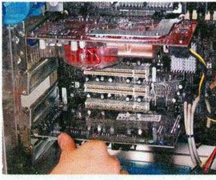
MAL DAMPF ABLASSEN

Ist der PC zu heiß, hilft es für gewöhnlich, die Gehäusewand zu entfernen. Dadurch kann die warme Luft schneller entweichen. In unseren Laborversuchen sanken die Temperaturen des Prozessors und der Grafikkarte um drei beziehungsweise zehn Grad Celsius. Damit wurde zumindest verhindert, dass die Grafikkarte überhitzt.

PUSTEN IST IMMER GUT

Ob Nikotin oder Staub: Die Lüfter eines Rechners saugen Dreck regelrecht an. Der Schmutz setzt sich dabei meistens an Kühlern und Lüftern ab, sodass sich die Kühlleistung reduziert. Schon eine gründliche Reinigung des PCs senkt die Gehäusetemperatur um bis zu zehn Grad Celsius. Zunächst saugen Sie die Flusen im Rechner mit einem Staubsauger heraus, dazu nutzen Sie am besten einen spitz zulaufenden Plastikaufsatz. Arbeiten Sie von oben nach unten und achten Sie darauf, dass Sie keine Bauteile berühren. Bei kleineren Gehäusen sollten Sie das Netzteil lieber ausbauen, damit Sie besser an die Lüftungsschlitze herankommen. Für die Feinreinigung empfehlen wir Ihnen Druckluft aus der Dose (beispielsweise von www.conrad.de). Damit blasen Sie dann ganz vorsichtig in die Schlitze des Prozessorkühlers und in die Lüfter. Dabei ist die Entfernung zu den Komponenten spielentscheidend, denn die komprimierte Luft zieht Wärme aus der Umgebung ab und auf den abgekühlten Flächen kann sich Kondenswasser bilden. Daher sollten Sie beim Reinigen von Platinen äußerste Vorsicht walten lassen. Zudem können sich Lüfter verziehen und nach der Behandlung knattern. Optimal sind ungefähr zehn Zentimeter Abstand. Halten Sie die Dose dabei stets senkrecht. Den übrigen Dreck entfernen Sie mit einem Lappen und etwas Reinigungsmittel. Vor dem Anschalten lassen Sie den PC gründlich trocknen.

MARCO ALBERT / CHRISTIAN GÖGELEIN

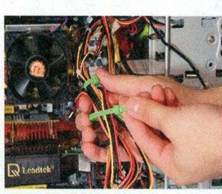


Damit es nicht zum Wärmestau zwischen Grafik- und Soundkarte kommt, bauen Sie die beiden Komponenten möglichst weit voneinander entfernt ein.

```
DRAM Configuration            Press Enter
FSB Bus Frequency             200
LDT/FSB Frequency Ratio       Auto
LDT Bus Transfer Width        ↓16 ↑16
PCI eXpress Frequency         100Mhz
K8 Cool'n'Quiet Support       Auto
Cool'n'Quiet MAX FID          Auto

CPU Core Voltage              1.28V
LDT Bus Voltage               1.22V
Chip Set Voltage              1.51V
```

Den Athlon-64-Stromspar-Modus Cool'n'quiet aktivieren Sie zunächst im BIOS. Den Eintrag finden Sie meist unter „Advanced Chipset Features".



Binden Sie die Stromkabel des Netzteils mit einem Kabelbinder zusammen, damit diese den Luftstrom im Gehäuse nicht beeinträchtigen.



Achten Sie bei der Reinigung mit Druckluft auf den optimalen Abstand von etwa zehn Zentimeter. Der CPU-Lüfter arbeitet anschließend effektiver.

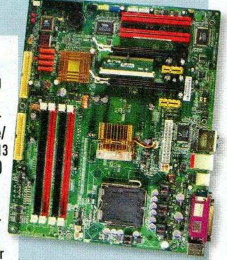
Das sind geile Teile!

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ganz egal, ob Grafikkarte, Mainboard oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!

LABORBERICHT

Neue Produkte im Kurztest

Epox 5NVA+ SLI



Das *5NVA+ SLI* ist das erste Intel-SLI-Mainboard für Sockel 775 von Epox. Die Spieleleistung entspricht der anderer Nforce4-SLI-IE-Mainboards. Die USB-2.0-Leistung liegt bei 37,5 Megabyte/Sekunde. Mit 83 (senden) und 113 Megabyte/Sekunde (empfangen) ist die LAN-Leistung ebenfalls sehr gut. Der SATA-Controller arbeitet mit 128,5 Megabyte/Sekunde. Unter Last erreicht die Temperatur der Northbridge aber 51,1 Grad Celsius, die Lautstärke des Chipsatzkühlers beträgt 2,1 Sone. Der Abstand der beiden PCI-E-x16-Steckplätze beträgt nur drei Zentimeter. (SR)

Hersteller:	Epox
Preis:	€ 190,-
Webseite:	www.epox.de
Preis/Leistung:	Gut

+ Spieleleistung
+ Gute Ausstattung
- Lauter Lüfter
- Hohe Chipsatztemperatur

GESAMT: **87%**

Vapochill Micro Ultra Low Noise

Der *Vapochill Micro* nutzt die patentierte Phasenkühlung, das heißt, der Verdampfer sitzt direkt auf dem Prozessor. 430 Gramm wiegt der Aluminium-Kühler, der für Sockel 478, 754, 775, 939 und 940 geeignet ist. Die Lautstärke im Zwölf-Volt-Betrieb liegt bei akzeptablen 2,2 Sone. (SR)

Hersteller:	Asetek
Preis:	€ 49,-
Webseite:	www.watercooling.de
Preis/Leistung:	Gut

+ Kühlleistung
+ Montage
+ Gewicht
- Preis

GESAMT: **87%**

D-Link DGL-4300 Gaming Router



Die Übertragungsrate des *DGL-4300* Gaming Routers ist mit 2,4 Megabyte/Sekunde überdurchschnittlich. Er verfügt über Sicherheits-Ausstattungen wie WEP (128 Bit), WPA, MAC- und IP-Filter sowie eine Hardware-Firewall. Die Option Gamefuel erleichtert das IP- und Port-Routing beim Spielen. (SR)

Hersteller:	D-Link
Preis:	€ 150,-
Webseite:	www.d-link.de
Preis/Leistung:	Gut

+ Hohe Funk-Reichweite
+ Gute Datentransferrate
+ Viele Sicherheits-Ausstattungen
- Sehr hoher Preis

GESAMT: **85%**

GRAFIKKARTEN

DIE AGP-GRAFIKKARTEN BIS 250 EURO

Modell	Preis	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
Sparkle SP-AG40GPT	€ 249,-	Geforce 6800 GT	256 DDR [2,0 ns]	350 MHz/500 MHz DDR	83%
MSI NX6800-TD128	€ 183,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	77%
Leadtek Winfast A400 TDH	€ 159,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	77%
Gigabyte GV-N68128DH	€ 149,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	76%
Gigabyte GV-N66T128VP	€ 179,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [1,6 ns]	500 MHz/560 MHz DDR	73%

DIE AGP-GRAFIKKARTEN ÜBER 250 EURO

Modell	Preis	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
HIS Radeon X800 XT IceQ II	€ 509,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	87%
Leadtek Winfast A400 Ultra TDH	€ 449,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	87%
Innovision Geforce 6800 Ultra	€ 449,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	86%
MSI NX6800U-T2D256	€ 359,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	86%
Sapphire Radeon X850 XT-PE	€ 439,-	Radeon X850 XT-PE	256 DDR3 [1,6 ns]	540 MHz/587 MHz DDR	85%

PCI-EXPRESS-KARTEN BIS 250 EURO

Modell	Preis	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
Albatron PC6800	€ 249,-	Geforce 6800	256 DDR [2,8 ns]	350 MHz/350 MHz DDR	77%
MSI NX6800-TD256E	€ 183,-	Geforce 6800	256 DDR [2,8 ns]	325 MHz/300 MHz DDR	77%
Connect 3D Radeon X800	€ 209,-	Radeon X800	256 DDR [2,0 ns]	392 MHz/350 MHz DDR	76%
Gigabyte GV-RX80128D Silentpipe	€ 199,-	Radeon X800	128 DDR [2,0 ns]	398 MHz/493 MHz DDR	75%
Sapphire Radeon X800	€ 219,-	Radeon X800	256 DDR [2,0 ns]	392 MHz/350 MHz DDR	75%

PCI-EXPRESS-KARTEN ÜBER 250 EURO

Modell	Preis	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
Leadtek Winfast PX 7800 GTX TDH	€ 549,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 [1,6 ns]	430 MHz/600 MHz DDR	97%
Gigabyte GV-NX78X256V-B	€ 539,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 [1,6 ns]	430 MHz/600 MHz DDR	95%
Leadtek Winfast PX6800 Ultra TDH	€ 359,-	Geforce 6800 Ultra	512 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	89%
HIS Radeon X850 XT IceQ2	€ 519,-	Radeon X850 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	533 MHz/573 MHz DDR	87%
Asus Extreme N6800 Ultra	€ 479,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	87%

LAUTSPRECHERSYSTEME

STEREO-LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Preis	Satelliten/Subwoofer	Leistung RMS	Verkabelung	Wertung
Logitech Z-2300	€ 124,-	2+1	200 Watt	Einfach	87%
Creative T2900	€ 42,-	2+1	29 Watt	Einfach	80%
Terratec Home Arena TXR 335	€ 44,-	2+1	35 Watt	Einfach	76%
Hercules XPS 2.100 Silver	€ 64,-	2+1	60 Watt	Einfach	75%

MEHRKANALSYSTEME

Modell	Preis	Satelliten/Subwoofer	Leistung RMS	Dekoder	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	€ 299,-	5+1	505 Watt	Integriert	94%
Creative Gigaworks S750	€ 429,-	7+1	700 Watt	-	89%
Teufel Concept G THX 7.1	€ 399,-	7+1	680 Watt	-	87%
Logitech Z-5300	€ 139,-	5+1	280 Watt	-	85%

TASTATUREN

Modell	Preis	Sondertasten	Anschluss	Anschlag	Wertung
Microsoft Digital Media Pro Keyb.	€ 24,-	21 + Zoomregler	PS/2, USB	Hart	93%
Logitech Media Keyboard	€ 19,-	17	PS/2	Mittel	91%
Typhoon Navigator Office XP	€ 12,-	31 + Scrollrad	PS/2	Mittel	90%
Raptor Gaming K1	€ 99,-	Keine	PS/2, USB	Mittel	87%
Saitek Gaming Keyboard	€ 40,-	3 + Command Pad	PS/2, USB	Mittel	85%

Hinweis: Einige Produkte werteten wir ab.



MAINBOARDS

Modell	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
MAINBOARDS SOCKEL A (ATHLON XP)						
Asus A7N8X-E Deluxe	€ 70,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	100 & 1.000 MBit/s	100-300 MHz	83%
MSI K7N2 Delta 2 Platinum	€ 60,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	100 MBit/s	100-255 MHz	81%
Abit AN7	€ 70,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-300 MHz	80%
MAINBOARDS SOCKEL 754 (ATHLON 64, SEMPRON)						
MSI K8N Neo3-F	€ 80,-	Nforce4	AGP 8X/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	190-400 MHz	87%
Abit KV8 Pro	€ 75,-	K8T800	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	200-410 MHz	86%
MSI K8N Neo Platinum	€ 90,-	Nforce3 250 Gb	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	83%
Epox 8KDA3J	€ 80,-	Nforce3 250 Gb	AGP 8X/6/2xSATA150	1.000 MBit/s	200-400 MHz	80%
MAINBOARDS SOCKEL 939 (ATHLON 64)						
Gigabyte K8NXP-9	€ 155,-	Nforce4 Ultra	PCIE x16/5/8xSATA150	2x 1.000 MBit/s	200-250 MHz	94%
Asus A8N-SLI Deluxe	€ 145,-	Nforce4 SLI	2x PCIE/3/8xSATA150	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	93%
Asus A8N-SLI	€ 130,-	Nforce4 SLI	2x PCIE/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-400 MHz	92%
MSI K8N Diamond-54G	€ 240,-	Nforce4 SLI	2x PCIE/3/4xSATA150	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	91%
Epox 9NPA+ Ultra	€ 120,-	Nforce4 Ultra	PCIE x16/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-400 MHz	91%
Gigabyte K8NF-9	€ 95,-	Nforce4	PCIE x16/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-400 MHz	90%
MAINBOARDS SOCKEL 478 (PENTIUM 4)						
Abit IC7-Max3	€ 120,-	Intel i875P	AGP 8X/5/6xSATA150	1.000 MBit/s	100-412 MHz	87%
Asus P4C800-E Deluxe	€ 140,-	Intel i875P	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	100-400 MHz	85%
Abit IC7	€ 110,-	Intel i875P	AGP 8X/5/2xSATA150	-	100-412 MHz	85%
MSI 865PE Neo2-PFS PE	€ 80,-	Intel i865PE	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-500 MHz	81%
MAINBOARDS SOCKEL 775 (PENTIUM 4)			VGA/PCI x1/PCI/SATA			
Abit Fatality AA8XE	€ 190,-	Intel 925XE	PCIE/2/2/4xSATA150	100 & 1.000 MBit/s	100-400 MHz	89%
Asus P5WD2 Premium	€ 215,-	Intel 955X	2x PCIE/2/3/4xSATA150	2x 1.000 MBit/s	100-450 MHz	89%
Asus P5LD2 Deluxe Wifi-TV	€ 240,-	Intel 945P	2x PCIE/1/3/6xSATA150	1.000 MBit/s	100-450 MHz	85%
MSI 865PE Neo3-F	€ 85,-	Intel i865PE	1/0/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-500 MHz	83%
Gigabyte 8I955X Royale	€ 210,-	Intel 955X	PCIE/2/3/6xSATA150	2x 1.000 MBit/s	100-600 MHz	83%



SOUNDKARTEN

Modell	Preis	Soundchip	Ausstattung	Wertung
Creative SB Audigy 2 ZS Plat. Pro	€ 239,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	93%
Creative SB Audigy Player	€ 59,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	89%
Terratec Aureon 7.1 Universe	€ 149,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	86%
Hercules Fortissimo IV	€ 49,-	ICE 1724 Envy 24HT	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	83%
Terratec Aureon 7.1 Space	€ 84,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	73%

MONITORE

Modell	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequenz	Bildschärfe	Wertung
MONITORE CRT 19 ZOLL					
LG 901B	€ 159,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	Gut	77%
Yakumo 996N	€ 129,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	Gut bis sehr gut	77%
Samsung Syncmaster 957P	€ 199,-	D-Sub, BNC	30-96 kHz	Befriedigend bis gut	75%
MONITORE TFT 17 ZOLL					
Sony SDM-HS75P	€ 399,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	81%
Shuttle XP17 TempAR	€ 499,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	81%
Iiyama Prolite E435S	€ 279,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	80%
MONITORE TFT 19 ZOLL					
Viewsonic VX924	€ 429,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	82%
Eizo L778	€ 699,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	82%
Sony SDM-HS94P	€ 699,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	80%



MÄUSE

Modell	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Wertung
Logitech MX518	€ 39,-	8 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	800/600/400 dpi	96%
Logitech MX1000 Laser	€ 52,-	8 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	95%
Razer Diamondback	€ 42,-	7 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	1.600 dpi	93%
Raptor-Gaming M2	€ 41,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	400 - 2.400 dpi	93%

ENDKRASSE PCs



DER EINSTEIGER-PC

„Für 759 Euro bietet dieser Einsteiger-PC eine ausreichende Spieleleistung."

€ 759,- *

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	AMD Athlon 64 3000+ (Venice)	€ 112,-
Kühler	Arctic Cooling Freezer 64	€ 12,-
Hauptplatine	Elitegroupe Nforce4-A939 (Nf4, S. 939)	€ 64,-
Arbeitsspeicher	Take MS DDR400, 1x 512 MByte, CL2,5	€ 39,-
Grafikkarte	PNY Verto Geforce 6600 GT (Geforce 6600 GT)	€ 156,-
Soundkarte	Terratec Aureon 5.1 Fun	€ 25,-
Festplatte	Excelstor ES-J880S (80 GByte)	€ 46,-
Netzteil	Gehäusezubehör (420 Watt)	€ 0,-
Gehäuse	Frozen-Silicon Silverline 602	€ 40,-

DER AUFSTEIGER-PC

„Gute Spieleleistung erhalten Sie bereits für knapp über 1.000 Euro mit dem Aufsteiger-System."

€ 1.039,- *

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	Athlon 64 3200+ (Venice)	€ 158,-
Kühler	Thermaltake Silent Boost K8	€ 16,-
Hauptplatine	Gigabyte K8NF-9 (Nforce4, Sockel 939)	€ 78,-
Arbeitsspeicher	Kingston 2x 512 MByte, DDR400, CL3	€ 77,-
Grafikkarte	Gecube GC-X800-C3 (Radeon X800)	€ 179,-
Soundkarte	Creative SB Audigy LS 5.1	€ 59,-
Festplatte	Hitachi Deskstar T7K250 (160 GByte)	€ 79,-
Netzteil	Ac Bel API4PC01 (400 Watt)	€ 55,-
Gehäuse	Casetek CS-1020	€ 73,-



DER HIGH-END-PC

„Dank Athlon 64 FX-57 und zwei Geforce 7800GTX sind Sie für kommende Spiele gerüstet."

€ 3.331,- *

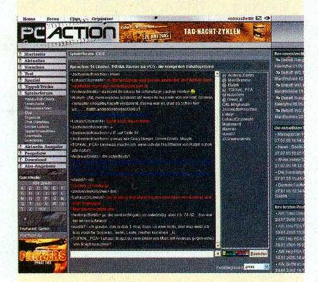
KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	Athlon 64 FX-57 (San Diego)	€ 1.049,-
Kühler	Thermalright XP-120 (Noisemagic-Ed.)	€ 84,-
Hauptplatine	Asus A8N-SLI Pr. (Nforce4 SLI, S.939)	€ 163,-
Arbeitsspeicher	Corsair C2 2x 512 MByte, DDR400, CL2	€ 188,-
Grafikkarte	2x MSI NX7800GTX (7800 GTX)	€ 1.042,-
Soundkarte	Creative SB Audigy 2 ZS Platinum Pro	€ 162,-
Festplatte	Western Digital WD740GD (74 GByte)	€ 140,-
Netzteil	Be Quiet! BQT P5-520W-S1.3 (500 Watt)	€ 109,-
Gehäuse	Thermaltake Armor	€ 129,-

* Die drei PC-Preise inkl. € 265,- Pauschale für DVD-/Disketten-Laufwerk, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

www.pcaction.de

Wie, Sie kennen unsere geniale Homepage noch nicht? Dann wird's aber Zeit! Was genau Sie auf WWW.PCACTION.DE erwartet, verraten wir Ihnen hier und jetzt.

Redaktions-Chat



Sie haben Fragen zu einem bestimmten Spiel, der aktuellen Ausgabe oder sonstigen Themen? Löchern Sie uns – wir stehen drauf und erwarten Sie am Mittwoch, 31. August, ab 17 Uhr in unserem Chat. Den Link zum Chatraum finden Sie auf www.pcaction.de unter der Rubrik „Spielerforum". Wir freuen uns auf Sie!

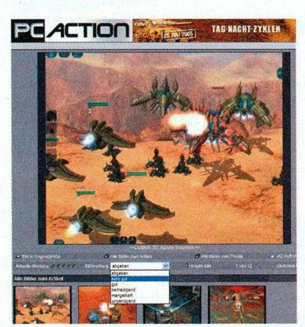
Dein Stimmzettel!



Um an unseren Lesercharts teilzunehmen, brauchen Sie nicht mal mehr eine Postkarte oder E-Mail zu schreiben! Sie können Ihre Lieblingsspiele auch unter www.pcaction.de wählen. Ein Mausklick auf Ihren Favoriten genügt und die Stimme ist gezählt. Genial einfach, einfach genial! Unter allen Teilnehmern verlosen wir ein aktuelles Computerspiel. Der virtuelle Stimmzettel liegt unter der Rubrik „Spielerforum" bei den „Lesercharts".

Bilder bewerten

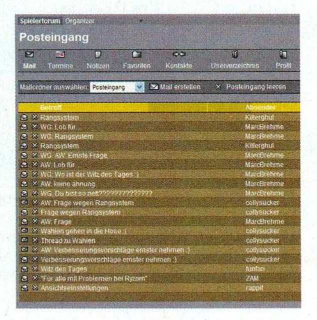
Sie rühmen sich, ein geschultes Auge zu haben? Dann am besten sofort www.pcaction.de anklicken! Da können Sie nämlich die fantastischen Screenshots unserer gigantischen Datenbank bewerten! Falls Sie beispielsweise finden, dass die Roboter und Gleiter in unserem Test zu *Earth 2160* super futuristisch und spitzenmäßig aussehen, rufen Sie einfach das entsprechende Bild auf und verpassen ihm eine Schulnote. In die Gesamtbewertung fließen selbstverständlich die Meinungen aller unserer hochgeschätzten Leser ein. So wissen Sie immer, wie die Optik eines Spiels bei der Community ankommt. Klasse, oder?



Top News

Was gibt es Neues aus der Welt der Spiele? Unsere Top News verraten es Ihnen! Hier erhalten Sie ständig die aktuellsten und brandheißesten Meldungen rund um Ihr geliebtes Hobby. Damit Sie auf den ersten Blick wissen, was im Moment Gesprächsstoff Nummer eins ist, sind die wichtigsten Nachrichten in leuchtendem Gelb hervorgehoben. Vollbedienung! Natürlich informieren wir Sie auch über die Neuigkeiten rund um den Online-Bereich.

Organizer



Eine der coolsten Funktionen unserer Webseite ist der Organizer. Hier verwalten Sie nicht nur wie in Outlook Ihre Termine, sondern schicken auch auf bequeme Art und Weise E-Mails an Ihre Freunde aus der PC ACTION-Community. Natürlich erreichen Sie mit Ihren virtuellen Briefen auch alle Mitglieder anderer COMPUTEC-Foren. Um die Organizer-Funktion zu nutzen, benötigen Sie lediglich einen registrierten Nick. Die Mitgliedschaft kostet Sie selbstverständlich keinen müden Cent, bringt aber jede Menge Vorteile. Beispielsweise dürfen Sie am Chat teilnehmen oder mit der Redaktion und Gleichgesinnten im Diskussionsforum über Gott und die Welt oder Ihr Lieblingsthema quatschen. Worauf warten Sie noch? Anmelden!



CD-ROM/DVD-UMTAUSCHCOUPON

Wir können keine Gewähr dafür übernehmen, dass jedes Programm unserer Cover-CD-ROM/DVD auf jedem Rechner einwandfrei läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf einen defekten Datenträger hinweisen, leisten wir selbstverständlich Ersatz.

WICHTIG: Ein Umtausch ist nur gegen diesen Originalcoupon möglich. Der defekte Datenträger wird für den Umtausch benötigt. Um Porto zu sparen, reicht es, wenn Sie den Datenträger in der Mitte zerschneiden (Nicht brechen – Verletzungsgefahr!) und an uns senden:

COMPUTEC MEDIA AG • DATENTRÄGER PC ACTION • DR.-MACK-STRASSE 77 • 90762 FÜRTH

GARANTIECOUPON PC ACTION 10/2005

❑ DVD ❑ DVD „Ab-18-Edition"

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

FEHLERBESCHREIBUNG:

INSERENTENVERZEICHNIS:

HILFE, MEIN SPIEL GEHT NICHT!

HERSTELLER-HOTLINES

Hersteller	Website	Telefon	Zeiten
ACCLAIM	www.acclaim.de	01 90-82 46 63	Mo-So 8:00-24:00 Uhr
		01 80-52 22 52 46 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00 Uhr
ACTIVISION	www.activision.de	01 90-51 00 55	24 Std. täglich (nicht an Feiertagen)
		01 805-22 51 55 (techn. Fragen)	Mo-Fr 14:00-18:00, Sa-So 16:00-18:00
ASCARON	www.ascaron.de	0 52 41-96 66 90	Mo-Fr 14:00-17:00
ATARI	www.atari.de	01 90-77 18 83	Mo-So 14:00-17:00
		01 90-77 18 82 (techn. Fragen)	Mo-So 14:00-17:00
AVALON INTERACTIVE	www.vid.de	01 90-77 18 88	24 Std. täglich
		01 90-77 18 87 (techn. Fragen)	24 Std. täglich
BIGBEN INTERACTIVE	www.bigben-interactive.de	01 90-88 24 16 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00
		01 90-88 24 15 (Spieletipps)	Mo-So 8:00-24:00
BLUE BYTE SOFTWARE	www.bluebyte.net	01 90-88 24 12; 01 80-55 54 49 38 (techn. Fragen)	Mo-Do 15:00-19:00; Fr 15:30-19:00
CDV	www.cdv.de	01 80-52 66 299; 01 80-52 99 266 (techn. Fragen)	Mo-Fr 9:00-17:00
CODEMASTERS	www.codemasters.de	01 90-82 46 44; 01 90-87 32 68 61 (techn. Fragen)	Mo-Fr 8:00-22:00
DISNEY INTERACTIVE	www.disney.de/DisneyInteractive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11:00-19:00, Sa 14:00-19:00
EIDOS	www.eidos.de	01 90-83 95 82	Mo-So 10:00-22:00
		01 90-83 95 72 (techn. Fragen)	Mo-So 10:00-22:00
ELECTRONIC ARTS	www.electronicarts.de	01 90-78 79 06	24 Std. täglich
		01 90-77 66 33 (techn. Fragen)	Mo-Sa 11:00-20:00
EMPIRE INTERACTIVE	www.empireinteractive.de	01 90-75 47 74 76; 01 90-75 47 74 75 (techn. Fragen)	Mo-Fr 11:00-20:00
FLASHPOINT	www.flashpoint.de	01 90-84 60 27; 01 90-84 60 26 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00
JOWOOD	www.jowood.de	01 90-82 46 67; 01 80-56 56 008 (techn. Fragen)	Mo-So 7:00-24:00
KOCH MEDIA	www.kochmedia.de	01 90-82 46 67; 01 80-56 56 008 (techn. Fragen)	Mo-So 7:00-24:00
KONAMI	www.konami.com	01 90-82 46 94 (Spieletipps)	Mo-So 8:00-24:00
		01 90-74 52 47 (techn. Fragen)	Mo-So 7:00-24:00
MAX DESIGN	www.max-design.at	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15:00-18:00
MICROSOFT	www.microsoft.com/germany/support	01 80-56 72 255	Mo-Fr 8:00-18:00
NAVIGO	www.navigo.de	0 89-32 47 31 51	Mo-Fr 13:00-18:00
NEO	www.neo.at	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15:00-18:00
NINTENDO	www.nintendo.de	01 30-58 06	Mo-Fr 11:00-19:00
POINTSOFT	www.pointsoft.net	01 90-82 46 68; 01 80-55 54 935	Mo-So 8:00-24:00
SONY COMPUTER ENT.	www.sonyinteractive.com	01 90-57 85 78	Mo-Fr 10:00-20:00
SUNFLOWERS	www.sunflowers.de	01 90-51 05 50	Mo-Fr 11:00-19:00
TAKE 2 INTERACTIVE	www.take2.de	01 90-87 32 68 36	Mo-So 8:00-24:00
		0 18 05-21 73 16 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00
THQ	www.thq.de	0 18 05-60 55 11	Mo-Fr 16:00-20:00
		01 90-50 55 11 (Spieletipps)	Mo-Fr 16:00-20:00
UBISOFT	www.ubisoft.de	01 90-88 24 12 10	Mo-So 8:00-24:00
		0 18 05-55 49 38 (techn. Fragen)	Mo-Fr 9:00-18:00
VIVENDI UNIVERSAL	www.vivendiuniversalinteractive.de	0 61 03-99 40 40 (Ortstarif, techn. Fragen)	Mo-Fr 10:00-19:00

PC ACTION HOTLINES

* Ein Anruf kostet € 1,86/Minute.

PROBLEME MIT SPIELEN?	Spieletipps-Hotline	01 90 – 82 48 36*	(täglich 8-24 Uhr)
ÄRGER MIT DER HARDWARE?	Hardware-Hotline	01 90 – 82 48 35*	(täglich 7-24 Uhr)

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

IMPRESSUM

ANSCHRIFT

ANSCHRIFT DER REDAKTION:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Action
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de

ANSCHRIFT DES COMPUTEC ABO-SERVICE:
Computec Abo-Service
PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf

ZENTRALE ABO-NUMMER:
Tel.: 04 51/49 06-7 00
Fax: 04 51/49 06-7 70
E-Mail: computec.abo@pvz.de

VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

REDAKTION

CHEFREDAKTEUR
Christian Bigge (V. i. S. d. P.)
LEITENDER REDAKTEUR
Joachim Hesse
CHEFREPORTER
Christoph Holowaty
AMERIKA-KORRESPONDENT
Heinrich Lenhardt
REDAKTION
Ahmet Iscitürk, Andreas Bertits, Marc Brehme, Ralph Wollner, Lukasz Ciszewski, Harald Fränkel
FREIE MITARBEITER
Rebecca Ritter, Alexander Frank, Felix Lohmeier

CD-/DVD-/VIDEOABTEILUNG
Jürgen Melzer (Ltg.), Harald Wagner (Ltg.), René Behme, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Michael Schraut, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer
REDAKTION HARDWARE
Thilo Bayer (Ltg.), Marco Albert, Kay Beinroth, Lars Craemer, Christian Gögelein, Oliver Haake, Daniel Möllendorf, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt
REDAKTION SPIELETIPPS
Ansgar Steidle, Stefan Weiß, Michael Meyer

LAYOUT
Carola Giese, René Weinberg, Hansgeorg Hafner
BILDREDAKTION
Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
TEXTCHEF COMPUTEC
Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose
TEXTCHEF PC ACTION
Wilfried Barbknecht
TEXTKORREKTUR
Birgit Bauer, Esther Marsch, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner
TITEL
© Ubisoft/Vivendi Universal
Gestaltung: Carola Giese

AWA ACTA PC Action wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 500.000 Leser.

ISSN/PRESSEPOST: PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: **ISSN** 0946-6290 **VKZ** B 50027

Bei **COMPUTEC MEDIA** erscheinen außerdem:





VERLAG

COMPUTEC MEDIA AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Tel.: 09 11/28 72-100
Fax: 09 11/28 72-200

VERTRIEBSLEITUNG
Klaus-Peter Ritter

VERTRIEB
Burda Medien Vertrieb

PRODUKTIONSLEITUNG
Martin Closmann, Ralf Kutzer

WERBEABTEILUNG
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

ABONNEMENT
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action-DVD: € 57,60
Österreich: € 64,80
Restliches Ausland: € 69,60

ABO-SERVICE
Computec Media AG, PC ACTION
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München
Telefon: +49-089-20959-125
Fax: +49-089-20028-111
E-Mail: computec@csj.de

ABONNEMENTBESTELLUNG ÖSTERREICH
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46/882-882
Fax: 0 62 46/882-52 77
E-Mail: computec@leserservice.at
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC ACTION-DVD: € 64,20

DRUCK

RR DONNELLEY EUROPE, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

ANZEIGENKONTAKT

CMS MEDIA SERVICES GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-114, Fax: +49-911-2872-241
ANZEIGENBERATUNG:
Sven Blaukat: Telefon: +49-89-628096-14
E-Mail: sven.blaukat@computec.de
Peter Kusterer: Telefon: +49-89-485-115
E-Mail: peter.kusterer@computec.de
Wolfgang Menne: Telefon: +49-911-2872-144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de
Silke Pietschel: Telefon: +49-911-2782-254
E-Mail: silke.pietschl@computec.de
Thorsten Szameitat: Telefon: +49-911-2872-141
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de
Susanne Szameitat: Telefon: +49-911-2872-142
E-Mail: susanne.szameitat@computec.de
Ina Willax: Telefon: +49-911-2872-346
E-Mail: ina.willax@computec.de
Sven Wedig: Telefon: +49-30-859 54 64-1
E-Mail: sven.wedig@computec.de
Lars Werkmeister: Telefon: +49-911-2872-255
E-Mail: lars.werkmeister@computec.de
ANZEIGENDISPOSITION:
Judith Linder: E-Mail: judith.linder@computec.de
DATENÜBERTRAGUNG:
via E-Mail: anzeigen@computec.de
ANZEIGENLEITUNG:
Oliver von Quadt (Verantwortlich für Anzeigen)
Telefon: +49-911-2872-393
E-Mail: oliver.vonquadt@computec

ES GELTEN DIE MEDIADATEN NR. 18 VOM 1.10.2004

SONDERWERBEFORMEN

Auf den Seiten 2 bis 10 befindet sich eine Anzeigen-Sonderveröffentlichung zum Produkt „CONFLICT: GLOBAL STORM". Es handelt sich dabei nicht um redaktionellen Inhalt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg.

DIE PC ACTION 11/2005 ERSCHEINT AM 21. SEPTEMBER 2005.

DAS IST DEIN STIMMZETTEL!

1. WIE ALT SIND SIE? ______

2. WELCHE SPIELE-SYSTEME BESITZEN SIE ODER WOLLEN SIE KAUFEN?

KAUFEN	HABE ICH	WILL ICH
Playstation 2	☐	☐
Game Boy	☐	☐
Sony PSP	☐	☐
Xbox	☐	☐
PC < 2.5 GHz	☐	☐
PC > 2.5 GHz	☐	☐

3. VERFÜGT IHR PC ÜBER EIN DVD-LAUFWERK?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

4. WIE BEURTEILEN SIE PC ACTION?

	SEHR	AUSREICHEND	WENIGER
Kompetent:	☐	☐	☐
Kritisch:	☐	☐	☐
Informativ:	☐	☐	☐
Übersichtlich:	☐	☐	☐
Preiswert:	☐	☐	☐
Optisch ansprechend:	☐	☐	☐

5. WELCHE NOTEN GEBEN SIE PC ACTION?
(Schulnoten: 1 = genial, 6 = buh!)

	1	2	3	4	5	6
Aktuelle Ausgabe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Textqualität:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Layout:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Titelbild:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
DVD/CD-ROM:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

6A. WIE GEHEN SIE INS INTERNET?
☐ Analog ☐ ISDN ☐ DSL ☐ Habe kein Internet

6B. SOLLTEN SIE „DSL" ANGEKREUZT HABEN, WELCHEN PROVIDER NUTZEN SIE?
☐ AOL ☐ T-Online ☐ Anderen: ______

7. WIE OFT IM JAHR KAUFEN SIE PC ACTION?
(Geben Sie eine Zahl von 1 bis 12 an)
______

8. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE RUBRIKEN UND HEFTINHALTE MIT SCHULNOTEN:
(Schulnoten: 1 = genial, 6 = buh!)

	1	2	3	4	5	6
News:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Leserbriefe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Blickpunkt:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spielerforum:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spieletipps:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hardware:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
CD-/DVD-Inhalte:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

9. WELCHE ANDEREN COMPUTERSPIELE-MAGAZINE LESEN SIE?
______
______
______

10. WELCHES IST IHR LIEBLINGSGENRE?
☐ Action ☐ Adventure ☐ Sport- & Rennspiel ☐ Rollenspiel ☐ Strategie ☐ Simulation

11. SIND SIE ABONNENT?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

12. WIE VIELE SPIELE KAUFEN SIE IM MONAT?
☐ Keins ☐ Eins bis zwei ☐ Mehr als zwei

13. WIE IST IHRE CPU GETAKTET (NICHT ÜBERTAKTET)?
☐ Weiß ich nicht ☐ bis 1.5 GHz
☐ 1.5 bis 2 GHz ☐ 2 bis 2.5 GHz
☐ 2.5 bis 3 GHz ☐ 3 bis 3.5 GHz
☐ Mehr als 3.5 GHz

14. BITTE BEWERTEN SIE DIE FOLGENDEN ARTIKEL:

Artikel						
Blickpunkt: Sony PSP	A	1	2	3	4	5
Blickpunkt: Gothic 3	A	1	2	3	4	5
Blickpunkt: Sound in Games	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Dark Messiah	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Sin	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Prince of Persia 3	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Bad Day in L.A.	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Knights of the Temple 2	A	1	2	3	4	5
Vorschau: X-Men Legends	A	1	2	3	4	5
Betatest: F.E.A.R.	A	1	2	3	4	5
Test: Bet on Soldier	A	1	2	3	4	5
Test: Dungeon Siege 2	A	1	2	3	4	5
Test: Fahrenheit	A	1	2	3	4	5
Spielerforum	A	1	2	3	4	5
Tipps: World of Warcraft	A	1	2	3	4	5
Hardware: Netzteile	A	1	2	3	4	5
Hardware: Thema Technik: Kühlungstipps	A	1	2	3	4	5

A = (Noch) nicht gelesen, Spiel interessiert mich nicht; 1 = Sehr gut; 2 = Gut; 3 = Durchschnittlich; 4 = Ausreichend; 5 = Miserabel

15. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE VIDEOBEITRÄGE:

Beitrag						
Generell: PC-ACTION-TV	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Runaway 2	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Total Overdose	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Rise & Fall	A	1	2	3	4	5
Reportage: Need for Speed: Most Wanted	A	1	2	3	4	5
Reportage: Dungeon Siege 2	A	1	2	3	4	5
Reportage: Hellgate London	A	1	2	3	4	5
Jetzt im Handel: Bet on Soldier	A	1	2	3	4	5
Jetzt im Handel: Fahrenheit	A	1	2	3	4	5
News	A	1	2	3	4	5
High-Res-Video	A	1	2	3	4	5
Spielerforum	A	1	2	3	4	5
PC ACTION bringt's	A	1	2	3	4	5
Vorlesung des Monats	A	1	2	3	4	5

A = (Noch) nicht gesehen, Spiel interessiert mich nicht; 1 = Sehr gut; 2 = Gut; 3 = Durchschnittlich; 4 = Ausreichend; 5 = Miserabel

16. WENN SIE ENTSCHEIDEN KÖNNTEN: WELCHES GIMMICK WÜRDEN SIE SICH AM MEISTEN FÜR PC ACTION WÜNSCHEN?
☐ Aufkleber ☐ Ausklapp-Seiten
☐ Poster ☐ Booklets
☐ Vollversion
☐ Anderes Gimmick: ______

Sagen Sie uns Ihre Meinung zur aktuellen Ausgabe und greifen Sie ein aktuelles Top-Spiel ab, das wir unter allen Einsendern verlosen. Durch Ihren Stimmzettel wirken Sie aktiv an der Gestaltung der PC ACTION mit. Cool, oder?

Coupon ausfüllen, ausschneiden, in einen Briefumschlag stecken, Absender drauf und ab damit an die:

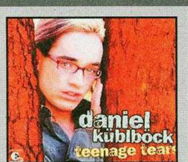
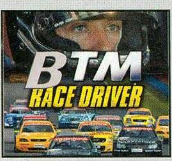
COMPUTEC MEDIA AG
PCA 10/05
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH



ANDREAS BENGARD aus Bad Staffelstein darf sich auf das Spiel *Earth 2160* freuen.

DIE ANDERE HITPARADE

HELDEN: DIE FANTASTISCHEN 5!

 PLATZ 1 DER GAY-HEIM-AGENT	 PLATZ 2 DER WETTER-BALLON	 PLATZ 3 JEW-BACCA	 PLATZ 4 BTM-RACEDRIVER	 PLATZ 5 DER AFRIKANISCHE HUNGER
ERKLÄRUNG				
Der Gay-Heim-Agent baut Reservate für Homosexuelle. Seine bekanntesten Resorts finden sich in Köln und San Francisco. **52**	Kollege Marc Brehme wettet für sein Leben gern. Dank seiner Leibesfülle brachte ihm dies den Namen „Wetter-Ballon" ein. **43,2**	Hebräische Superhelden gibt es nicht? Doch! Wir kennen einen und der ist sogar aus dem *Star Wars*-Universum! **20,7**	Sie stehen auf einer Party herum und haben kein BTM (Betäubungsmittel) am Start? Klarer Fall für den BTM-Racedriver! **23**	Der afrikanische Hunger bekämpft das U2-Frontwesen Bono Vox. Warum? Aus Rache, weil Bono den Hunger in Afrika bekämpft! **24,1**
ENTSTEHUNG				
Minderheiten wollen oft unter sich sein. Das gilt nicht nur für Ausländer, sondern auch für sexuell weitläufiger orientierte Personen. Der Gay-Heim-Agent erschafft daher komplett homosexuelle Stadtviertel. **106**	Brehmes Körper verändert die Gravitation der Erde und das Raum-Zeit-Gefüge. Er kann in die Zukunft blicken und erfährt den Ausgang einer Wette. Das gewonnene Geld steckt er in den Aufbau Ost, was ihn zum Helden macht. **73,9**	Der Wookiee Chewbacca hat einen Halbbruder: Jew-Bacca! Der Superheld kämpft aber niemals am Black Sabbath. denn seine Feinde sind nicht ganz koscher. Befehle erhält er von Hollywood-Star Ariel Sharon Stone. **41,8**	Otto Mobil ist Autofreak und drogensüchtig. Im Rausch rast er gegen einen Baum und verwandelt sich dadurch in den BTM-Racedriver. Fortan düst er um den Globus und bringt lahme Partys in Gang. Ein zweifelhafter Held. **17**	Bono will den Hunger abschaffen, also will der Hunger Bono abschaffen! Der Hunger wird stärker, je weniger die Afrikaner essen. Top-Model Kate Moss unterstützt den Hunger, obwohl der sie für eine fette Sau hält. **16,1**
ERFOLGSCHANCE				
Politisch korrekt sein liegt voll im Trend. Das gilt auch für den Gay-Heim-Agenten. Der rosa Super-Architekt ist der Held der Fun-Generation! Wer was anderes behauptet, ist ein Rassist. **286**	Hohe Wetteinsätze sind nicht nur seit *Wetten, dass ...?* ein Renner. Marcs dicker SM-Sex-Partner, genannt der Fessel-Ballon, steigert die Popularität sogar. Schließlich waren Duos schon immer beliebt. **257**	Obwohl Wookiees weltberühmt sind und alle Nerds sie lieben, wechselte Jew-Bacca auf dem Höhepunkt seiner Karriere zum Mobilfunk-Anbieter Yodafone, was seine Fans bedauern. **72**	Ein politisch absolut nicht korrekter Held hat heutzutage keine Chance. Auch der Versuch, den BTM-Racedriver in den Trademark(TM)-Racedriver zu verwandeln, scheiterte. **32,8**	Schlechter Geschmack ist derzeit angesagt, weswegen auch U2 im Trend liegen. Sie denken, wir haben jetzt den Niveau-Tiefpunkt erreicht? Dann warten Sie mal bis zur nächsten Ausgabe! **33**
ERGEBNIS				
19,3	**12,4**	**12**	**11,9**	**11,8**

Formel: (Erklärung x Entstehung) : Erfolgschance = Ergebnis

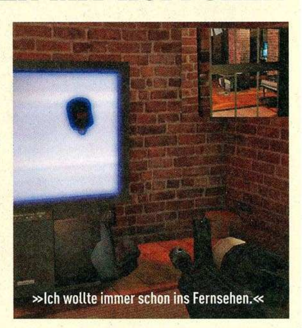
Satanische Per-Verse!



Mit unserem Leser Jan-Philipp K. stimmt etwas nicht. Der spielt den ganzen Tag das Online-Rollenspiel *Guild Wars* und macht Bilder von seinen Abenteuern. Das wäre nicht weiter schlimm, aber seine Eskapaden sind anscheinend ausschließlich sexueller Natur. Seine mitgelieferten Schweine-Bilder bezeugen das.

FERNSEHEN MIT KÖPFCHEN

Carsten Vornhagen ist nicht der Bruder von Marius Müller-Westernhagen. Der Typ, der in der Schule hinter ihm sitzt, heißt auch nicht Hinterhagen. Es gibt nur eine Sache, die Carsten mehr liebt als die PC ACTION: *Swat 4*. Beim letzten Spiel ist ihm eine Merkwürdigkeit passiert. Einer der Gegner wollte mit dem Kopf durch die Wand, blieb aber dabei im Fernseher stecken. Abgefahren!


>>Ich wollte immer schon ins Fernsehen.<<

IN LETZTER MINUTE*

* Alle Angaben ohne Gewähr


F.E.A.R.

Juhuuuu! Die finale Version des vielleicht besten Shooter des Jahres testen wir in der nächsten Ausgabe: *F.E.A.R.* Außerdem lässt Peter Molyneux seine Tiere los. Die göttlichen Knuddelwesen von *Black & White 2* sollen deutlich cleverer sein.

Außerdem ...
Ist das alles? Nö! *Fable* steht ebenso auf dem Prüfstand wie *GT Legends* und *Serious Sam 2*. Dazu präsentieren wir Ihnen einen fetten Überraschungs-Mod und als Vollversion das Haudrauf-Actionspiel *Enclave*. Hurra!



EPILOG

CISZEWSKI: Hesse, ich kann hellsehen: Der Nachfolger von F.E.A.R. heißt F.Ü.N.F.!

HESSE: Ich kann auch hellsehen: Sie werden entlassen, Cisarbeitslosizc.

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 21. SEPTEMBER 2005